
Joker
Princ od Perzije

iSTYLE

Naslednja stopnja zabave.

Pridite, poglejte, odigrajte igrico v iStyle-u in iPod touch je lahko vaš!*

Ustavite se in poskusite novi iPod Touch. S spominom do 64GB.

Igrajte igre, poslušajte svojo glasbo, glejte filme, uporabite številne aplikacije in dostopajte do svojega poštnega predala in interneta kjerkoli in kadarkoli. Vse preizkusite z Multi-Touch tehnologijo na živahnem 3,5 paličnem zaslonu. Če si želite ogledati nov 32GB in 64GB iPod Touch za sebe, obiščite iStyle, kjer vam bomo pokazali najboljšo predstavo, bogato grafiko in glasovni nadzor. Prav zato je to najbolj zabaven iPod do sedaj.

*iStyle prireja nagradno igro na obeh prodajnih mestih v obdobju od 10.5.2010 - 7.6.2010. Kdor najbolje odigra igrico prejeme iPod touch. Podrobnosti o nagradni igri na www.istyle.si.

Neverjetno!

Ob nakupu iPod touch ali iPod nano si lahko izberete za 35 eur dodatkov na naš račun.*

*Promocija velja za iPod dodatke tretjih proizvajalcev in ne za Apple dodatke. Promocija velja do 15.6.2010.



Trgovina iStyle • Gosposvetska 6 • 1000 Ljubljana • 01/231 40 10

iStyle Kiosk • Nakupovalno središče Supernova • Jurčkova 223 • 1000 Ljubljana • 01/427 32 16

info@istyle.si • www.istyle.si

Premium Reseller

Si na Facebooku? Pridruži se nam in osvoji lepe nagrade.

Vsebine na voljo za doplačilo. Na voljo na iTunes. Naslov razpoložljivosti se lahko spremeni. Nekatere aplikacije niso na voljo na vseh področjih. Uporaba razpoložljivosti in cene se lahko spremenijo. TM in © 2010 Apple Inc. Vse pravice pridržane.


HD
Posnemite akcijo
Ujemite vsak detajl v resoluciji visoke kakovosti z novim popolno oblikovanim mobilnim telefonom Vivaz™. Novi Vivaz™ bo vse vaše video posnetke spremenil v mojstrovine, ki jih lahko takoj delite s prijatelji z direktnim prenosom na YouTube™ ali Picasa™.
Življenje je lepše v HD video kakovosti.
www.sonyericsson.com/si/catchlife
Vivaz™
Sony Ericsson
make.believe
"make.believe" je zaščitni znak podjetja Sony. YouTube in Picasa sta zaščitni znamki podjetja Google Inc.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 202
maj 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je skopitev z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! Plus jurja evrov! Urok za ritno luskavico pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Če to bereš, ti je med poukom ali na šihtu res dolgčas. Najbližjemu človeku pri priči zašepetaj: "Rad jem drek."

NAGRAJENCI APRILSKIH KVIZNIKOV

na temo God of War, Just Cause 2 in GTA

GTA: Episodes from Liberty City dobijo: Stane Petric iz Ljubljane, Rok Stražišar iz Vrhnike in Jan Kozjek iz Kopra. Pripadajoči mikici pa: Luka Erman iz Ljubljane in Aljaž Brlek iz Ptuja. Rešitev je bila MAFIJA.

Just Cause 2 za xbox 360 dobijo: Mirzo Tatarevič iz Solkana, Andrej Grmšek iz Brestanice, Vid Cirman iz Ljubljane, Jure Angelic iz Ljubljane in Gregor Pavlič iz Limbuša. Dante's Inferno za xbox 360 dobi Petra Cirman iz Maribora, BF: Bad Company za xbox 360 pa Bogdan Baloh iz Laškega. Rešitev je bila KOMPAS.

God of War 3 dobijo: Filip Štirn iz Logatca, Jana Arih iz Ljubljane in Nejc Galunič iz Postojne. Rešitev je bila AFRODITA.

OZNANILA

Ej, bralec, posluh. Joker je na Fejsiču. Točno tebe še rabimo. Bodi faca in se nam pridruži zdaj takoj in sodeluj v bogatih nagradnih žrebanjih, turnirjih ristanca in uličnem gledališču. (Nič od tega seveda ni res, lahko pa vseeno prideš po kako občasno zanimivost.)

IGROVJE, KONZOLEC

Gridrunner Revolution 52
GTA: Episodes from Liberty City 54
Tiger Woods Online 56
Splinter Cell: Conviction 58
Mali opisi za PC 60
Prince of Persia: The Forgotten Sands (konz.) 72
Alan Wake (konz.) 74
Super Street Fighter IV (konz.) 76
Nier (konz.) 78
2010 FIFA World Cup (konz.) 80
Mali konzolni opisi 81
Drkamoževi opisi 83

Po pički *Stari hodi-v-desno pretepačini v enem novografičnem pakeljcu.* 82

ŽELEZNINA IN SLIČNO

3D je dospel. Kao. *Prišel je hardver, ni pa nobene vsebine zanj. Precej apnenčarsko.* 14
Visoka jasnina II. *Digitalna televizija prinaša veliko vprašanj, mi veliko odgovorov.* 62
Nvidijin protinapad *Projekt fermi je otipljiva kartica postala. Stestirali smo dva nova geforca.* 66
iZredna iGrača *Golum je lovil prstan, mi smo ipad. Naposled smo ga dobili brez grizenja.* 68

PREOSTALNIK

Sergej Hvala Sneti *je ime največjemu poznavalcu iger naokoli in z njim imamo človeški intervju.* 18
Princ ploščad, kralj elegance *Princ od Perzije je udaril skozi več kanalov. Joker pristavi pisker.* 21
Analiza odraščanja *Ob polnoletnosti se ozremo na vedeževalni članek izpred sedmih let.* 28
Najelegantnejši sprehod *Je golf šport buržujev z zlatimi žlicami v ritih? Tudi. A ne samo.* 30
Zavojevalci iz globin *Nov vedež v nizu bojnih strojev se spušča v svet podmorske tišine.* 34

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak 5
Uma Turban 42
Slikosuk 84
Črkožer ni
Štorija 89
Kražka 86
Jokerplov 89
Crtič deluks 90

20 VRSTIC

Najprej sem hotel napisati nekaj v smislu bentenja čez vse bolj pogosto objavljanje opisov večigralskih iger na internetu pred izidom. A potem sem pomislil: prvič, o nečem podobnem si nekoč že pisal, in drugič, vsakomur s petimi grami možganov je jasno, da je opis mmorpgja, Super Street Fighterja 4 ali ModNation Racerjev brez vpogleda v to, kako se špil obnaša, ko na strežnike navalijo tisoči, in brez izkušnje delovanja skupnosti le senzacionalistično nabiranje klikov.
Bi pa zato povedal nekaj besedi o nečem drugem. In sicer o tem, da se mi zdi dosti avtorjev iger, knjig, filmov ter muzike dobrih, inteligentnih ljudi s srci na pravem mestu, da pa njihova sporočila ne padajo na plodna tla. Saj je fino s papirja, zaslona in zvočnikov izvedeti, kako bi bilo kul živeti v sožitju, kakšne so lahko posledice nemoralnih odločitev ter kako bo šel planet v tri pirovske, če bomo odmetavali svinjarijo na Barje. (Par novih kamionov je je že tam, odkar je minila slavna sobotna očiščevalna akcija. Nikoli ne bom zastopil, kako so lahko nekateri ljudje taki prašiči.) Toda kaj, ko to le redkokdo razume, še manj pa upošteva. Verjetno tudi zato, ker ni dovolj glasno izraženo. Le kaj rabi moralistični podton o orožjih za masovno uničenje v filmu Prince of Persia, če je to le zrnce peska v viharju plehke zabave? In ali si kdo vzame čas, da premisli o tem, kako cikel sovraštva skoraj pogubi Nika Bellica v Grand Theft Autu 4 ter to aplicira na referendum o arbitražnem sporazumu glede morske meje s Hrvaško? Silno dvomim.
A tu je še nekaj več. Cenim dobre namene ustvarjalcev, vendar je svet daleč laže spremeniti med sedenjem za goslimi ali urejevalnikom besedil namesto s pravimi akcijami na ulicah, glede katerih v Sloveniji vlada strašanska apatija. Tudi zato je tako, kot pač je. In ja, sam nisem nič kaj dosti boljši. A vsaj premišljam o tem in sem pripravljen na dan, ko bo odneslo zamašek. Bodi še ti. **Sneti**

OGLAŠEVALCI

3D Svet	81	Cenex	91	Kolosej	85	Panasonic	92
Bolha	41	Colby	9, 33, 57	Mobitel	13	PChand	7
Big Bang	27	iStyle	2	MORS	61	SonyEricsson	3, 67

Na naslovnici je drek. Kdor ga najde, ima oko koprofilskega sokola od Perzije.

Ponavadi je pot novih, Jokerju zanimivih tehnologij z Japonske in ZDA prek zahodne Evrope do naše afriške dežele tako dolga, da so prvi modeli tedaj že zastareli. Ne bi si mislil zategadelj, da bo Panasonicov 3D-televizor, prva naprava svoje baže, ki so jo v Ameriki butično splovili sredi marca, ta mesec že na policah slovenskih trgovin. Toda čeprav je dobrodošlo, da imamo možnost preizkusa take revolucionarnosti na domačih tleh, se zdi ta dnevnesobni tri-de v splošnem posiljen in preuranjen. Tehnologijo so umetno porinili v štacune, preden je bila nared kakršnakoli vsebina. Zato ameriškega štarta ni pospremil niti en 3D-film, kaj šele televizijski kanal. Slovenska splovitev je takenako v znamenju nikakršne trorazsežne robe. Kar me spomni na oni vic o norcih, ki dobijo bazen, vodo pa, ko bodo pridni.

Svetovna splovitev dnevnosobnega 3Dja je bila v znamenju nikakršne trorazsežne robe, kajti na policah ni niti enega ustreznega blu-raya. To me spomni na oni vic o norcih, ki dobijo bazen, vodo pa, ko bodo pridni.

Kar težko je verjeti tole o manku vsebine, zlasti ob dejstvu, da je Panasonic skupaj z zaslonom lansiral prvi predvajalnik 3D blu-rayev. Kaj takega se ni zgodilo še nikoli v zgodovini zabavne elektronike. Kot da bi izšla nova konzola brez ene same igre. Nabaviš torej najnovejše čudo tehnike, ki prinaša v dom prelomno izkušnjo, a je ne moreš niti užiti, niti demonstrirati soljudem. Blažev žegen je, da bodo Panasonicovi kupci kobajagi dobili pozno spomladi po pošti *Ledeno Dobo 3D* in jeseni še *Coraline 3D*. Slično paketno potezo sta ubrala Samsung in Sony, prvi s stereoskopsko izrisanko *Pošasti proti nezemljanom*, drugi z Oblačno z mesnimi kroglicami, plodoma lastnih studiev. V vseh treh primerih naj bi šlo za 12-mesečne ekskluzivne dogovore, kar pomeni, da dotičnih blu-rayev v prosti prodaji ne bo. Hollywood ima sicer na zalogi precej 3D materiala, vendar se filmarjem ne mudi, zato v času pisanja ni bilo oprijemljivih najav. Tudi Avatar, za katerega so še jeseni obljubljali, da bo krstil prihod nadgrajenega modrožarkovnega formata, pride v 3D-tehniki najprej konec leta, raje pa 2011. Slični obeti so glede televizijskih mrež. V večjih, razvitejših državah eksperimenti obstajajo, a ostalemu svetu kaj malo pomaga, če v Koreji teče poskusno oddajanje, če so v Mehiki v 3D snemali nogomet, ki so ga nato navijači gledali kar v kinu, če so v ZDA na podoben način postregli s hokejskim dvobojem, če je Sky v Angliji opremil z ustreznimi zasloni ter očali tisoč pubov in jim stregel s 3D-prenosom tekem prve fuzbalske lige. Ter če bodo nekateri Francozi lahko lovili teniške žogice po sobi ob spremljanju tridimenzionalnega Roland Garrosa. Prav tako bodo le redki uživali v stereoskopski sliki prihajajočega žogobrcnega prvenstva, ki naj bi bil največji promotor novitete, saj sta se zaenkrat za posredovanje signala odločili le mreži ESPN in španski Sogecable. (Kljub temu bodo to izkušnjo demonstrirali v vseh Sonyjevih salonih po svetu, vključno z onim v ljubljanskem City-Parku. Ali bo šlo za sliko v živo ali z zamikom, ne ume napovedati nihče. Bo pa na tak način zajetih 25 tekem, med drugim Slovenija proti ZDA. Najboljše prizore kani Sony kasneje izdati na disku v treh dimenzijah.)

Pred nekaj meseci sem že opozarjal na morebitne posledice zavoljo večjega spominskega vtisa 3D-prizorov. Nobenih raziskav ni, kakšne trajne posledice zna povzročiti ogled trirazsežnih pošasti, kadavrov ali jošk, zlasti na mladih dušicah. Po uporabi dotične novosti pa lahko dodam še en, bolj kratkoročen pomislek. Skupinsko gledanje filma ali fuzbala v 3D je dosti manj osebno in družabno početje. Vsakdo je robotsko osredotočen na svoj naočniški tunel in ne obrača glave, ne trka z glaži, se ne objema in ne golta kokic. Saj ne rečem, zadeva je kul za pogledat. Vendar se mi zdi, da to sodi v kino za občasno poslastico, ne v dnevni prostor, kjer nas oropa priljudnosti za še tisti pičli čas sobivanja.

Smo na začetku povsem nove gospodinjske tehnologije, zato se zdi nenavadno, da jo sprejmem na tak odklonilen način in zabavljam ob tem, da smo enkrat celo aktualni v ponudbi. A multinacionalke, ki krojijo našo zabavno elektroniko, često ne delajo v prid trga in potrošnikov, marveč za svoje interese, čimprejšnji in čimširši položaj pri koritu ter vsiljevanje lastnih rešitev in patentov. Da se nekaterim tako zelo mudi s trorazsežnostjo, da so pripravljeni prodajati železnino brez kanca mečine, je vsekakor sumljivo in konec koncev nepošteno do kupcev, ki pravzaprav nabavljajo na slepo. Bolj izkušeni vemo, da se kupovanje kakšnihkoli zabavnjaških onegajev prve generacije praviloma ne splača, saj oprema zastari, preden pride do izraza. Včeraj so denimo vsi po vrsti ponujali HD kot novo, najbolj sodobno stopnico v dnevnesobnih gibljivih sličicah, danes ti taisti v roke potiskajo 3D in ti med vrsticami povedo, da je tako opevani HD stara zgodba. Pri tem se ti licemersko dobrikajo, češ, da je ta novi hardver 'future proof'. Trg je potem zmeden, saj ljudje laično barajo po noviteti in zaradi nje za prazen nič odlašajo z odločitvami..

Vsi smo norci, ki skačemo na glavo v prazen bazen.

David Tomšič



Prebarvan Monkey Island 2

Lansko poletje so že okupirali gusarji, letos pa bo pljusknil drugi val pustolovske nostalgije. LeChuck's Revenge, za mnoge najboljši in najbolj zahteven del opičjega niza, poleti prihaja v novih oblačilih. Štorija, psihotični konec in vse uganke bodo ostale enake, med igro pa bomo lahko brezšivno preklapljali med izvirno ter posodobljeno verzijo. Nova podoba bo kot v posebni izdaji enice ročno izrisana in bo segla v visoke ločljivosti. Čvekanje izvirnih govorcev bomo lahko poslušali v obeh grafičnih okoljih, prav tako bodo ojačali glasbeno podlago. Guybrush bo dobil novo frizuro in bo poleg kazanja in klikanja nadzorljiv direktno s tipkami. Pomagalni sistem bo dodelan in bo znal označiti pomembne dele scenografije. In še najboljše: v ozadju bomo lahko poslušali komentar svete opičje trojice! Razgovorili se bodo Ron Gilbert, Dave Grossman ter Tim Schafer, ki se bodo v igri pojavili tudi kot karikature. Igra pikira na PC, PS3, xbox 360 ter kup jabolčnih mašin, od maca prek iphona do ipada.



Starcraft 2

Blizzard Entertainment so nesporni mojstri pakiranja ostarelih igralskih mehanik v tako simpatično embalažo, da obnorijo množice. Nadaljevanje po zaslugi Korejcev ene najbolj razvpitih realnočasovnih strategij ne bo izjema. Ljudski Terrani, vesoljskovilinčni Protossi ter alienovski Zergi se še vedno ne marajo in s kurzorjem jih bomo nadlegovali skoraj povsem enako kot v izvirniku, ki je izšel leta 1998. Naprednosti iz Company of Heroes in Supreme Commanderja tod ne bo najti, izpuščena bodo herojska bitjeca, kakršna pozna Warcraft 3, in enote ne bodo nabirale izkušenj. Blizzard pač ni hotel obrniti hrbta množici profesionalnih tekmovalcev, zato srž ostaja besno klikotanje z več kot 9000 udarci na minuto, s katerim bo treba vsakemu tumpastemu tankcu posebej dopovedati, kje naj stoji. Temu primerno bosta natančnost in odzivnost gibanja pripeljana do popolnosti. Na spisku bojne ropotije z okrog petnajst umotvori na frakcijo bomo srečali veliko znanih imen, so pa nemalo originalnih enot zamenjali z novimi. Poleg tega so avtorji vdelali precej novih prijemov. Protossi se bodo denimo mogli teleportirati po karti, nekateri Zergi pa bodo rili pod zemljo.

Barvita podoba ne bo merila na grafični preboj, saj je cilj napraviti špil, ki bo prijazen čim širšemu spisku računal. Po beti sodeč je lepo optimiziran, zlasti pa prideta do izraza Blizzardov slog in pozornost, namenjena podrobnostim. Pokrajine so trirazsežne in žive, enote imajo karakter. Posebej ko jih s plazmatskim topom spremeniš v gmoto goreče žolce.

Kako resno je projekt zastavljen, pove oznanilo, da bo dospel v treh delih: v osnovnem s človeško štorijo, ki mu pravijo Wings of Liberty, ter v dveh naknadnih velikih samostojnih dodatkih z zergovsko in protossovsko, imenovanih Heart of the Swarm in Legacy of the Void. V terranski bomo sledili sedaj plačancu Jimu Raynorju in z njegove zvezdne križarke pošiljali soldate v klavnico, podobno kot v Dawn of War 2. V zergovski bomo z rogato kraljično Kerrigan napredovali po frpjskem izkustvenem drevesu, medtem ko se bomo kot Protoss trudili združiti sprte klane. Napovedi kažejo, da kani Blizzard obdržati sloves izvrstnih pripovedovalcev in dizajnerjev stopenj, saj bo denimo v eni treba z enim samim ghostom vplivati na potek velike bitke.

Starcraft 2 bo neločljivo povezan s spletnim servisom Battle.net. Kampanje in skirmish bo sicer moč igrati brez internetnega signala, zato pa bo net potreboval vsakršen shod več špilavcev, saj igra ne bo poznala klasične lokalne mreže. To nevšečnost naj bi odmislili ob mogočnosti prenovljenega servisa, ki je zastavljen kot ogromno socialno središče v maniri Xbox Liva. Premogel bo samodejno iskanje nasprotnikov ter lestvice v mnogoterih ligah, za nameček pa še tržnico doma izdelanih kart. Sodeč po slovenski tradiciji mahnjenosti na Starcraft ne gre dvomiti, da bomo tam srečali mnogo sonarodnjakov. (ag)

Activision Blizzard za PC, 27. julija







Zeleni Ubisoft odpravlja tiskana navodila

Knjižice z navodili so že od uvedbe DVD-šatulj v primerjavi z bukvami, ki smo jih včasih dobivali ob igrah, kot shirani goblini. A Ubisoft se je odločil iti do konca, zato papirnih navodil poleg njegovih naslovov za xbox 360 ter PS3 v prihodnje ne gre več pričakovati. Zamenjal naj bi jih boljši sistem napotkov v sami igri, čeprav še niso pojasnili, kako natančno naj bi bilo to videti. Več bomo vedeli jeseni ob izidu Shaun White Skateboardinga, ki bo prvi naslov te vrste. Vzrok za ukinitev navodil je po besedah založnika naravovarstven, saj vsakih sto ton papirja terja sečnjo dvestotih ton drevja. Skladno s tem bodo uvedli 'zelenejše' DVD-škatlice za PC-igre, ki bodo iz okolju prijaznejšega materiala. Zakaj potemtakem navodil ne ukinejo tudi za PC, koder bi lahko buklo na primer enostavno prenesli v .pdf, ne povedo.

Odpadniki Infinity Warda so se prerodili

Prejšnji mesec smo poročali, da se je Activision sprl z vodilnima članoma Infinity Warda, studia, ki je zaslužen za Call of Duty: Modern Warfare 2 – najuspešneje lansirano igro vseh časov. Jason West in Vince Zampella sta bila na mestu odpuščena in tožbe so poletele v vse smeri. Možakarja sta Activision obtožila, da ju je z odpustom prikrajšal za avtorski dodatek, založnik pa je ustrelil nazaj z očitkom, da sta mu hotela pajsniti Infinity Ward in ga zapeljati kot okrilje konkurenta Electronic Artsa. No, Vince in Zampella sta sredi aprila ustanovila nov studio, nazvan Respawn Entertainment, in se dejansko povezala z EAjem. Ta ni njihov lastnik, temveč bodo igre izhajale pod znamko EA Partners, podobno kot denimo Brütal Legend. Nastanek Respawna je urno sprožil eksodus iz IW, katerega je zapustilo okoli trideset ljudi, ki so povečini prešli direktno v novi studio. Za Activision je še posebno boleče, da so to vodje oddelkov, saj so odšli vsi vodilni dizajnerji in animatorji ter polovica programerjev.

Čisto v slogu mehiške telenovele pa so uporniki temu založniku konec aprila zakuhali še eno odmevno tožbo. Osemintrideset nekdanjih in še nekaj trenutnih (!) članov studia od Activisiona zahteva nič manj kot pol milijarde dolarjev iliti 380 milijonov evrov, saj naj bi jih kravatarji izsiljevali z odlaganjem izplačil, da bi jih zadržali pod svojo streho. Slabo za Activision, zelo slabo, kajti mudi se z začetkom produkcije Modern Warfara 3.

Medtem Prerojenci še niso povedali, kakšne igre kanijo početi, ampak če ne bodo storili streljanke z vsaj enim teroristom nekje v kotu, pojemo klobuk.

Prihaja nov Klic dolžnosti

Medtem ko se telenovela med Activisionom in ubežniki iz Infinity Warda nadaljuje, so možicljі iz studia Treyarch, avtorji 'vmesnih' Call of Dutyjev, najavili nov del serije. Imenoval se bo Black Ops in bo izšel, če gre verjeti zapisanemu datumu, 9. novembra letos za vse tri temeljne sisteme. Sodeč po dražilni prikolici se bo bavil z več različnimi vojnimi scenariji. Streljali se bomo na Kubi in v bližini severnega tečaja, največji poudarek pa bo na klanju rižegojcev v Vietnamu. Čaka nas vsaj reševanje vojnih ujetnikov in prevažanje z legendarnim heličem UH-1A huey, priče pa naj bi bili zlasti rojstvu modernih ameriških specialnih enot, za katere bomo opravljali razne umazane misije, ki jih bo Washington kakopak zanikal. Sliši in vidi se kul, a ker od Treyarcha zares vrhunske vojne streljačine še nismo dočakali, je za vohanje napalma in zadevanje z morfijem še prezgodaj.

Red Dead Redemption





Dvomim, da se mulčad danes še igra kavbojce in indijance. Bolj fjučr soldžerje in alkajdovce. A vseeno smo tik pred izidom frišne divjezahodnice, nadaljevanja Red Dead Revolverja s playstationa 2 iz leta 2004. Tedajci je šlo za premočrtno tretjeosebno nažigačino, kjer smo v vlogi jeznega revolveraša pokali uletavajoče Meksikanarje in rdečekožce ter se ubadali z opoldanskimi obračuni pred salooni. Nadaljevanje Redemption bo takisto tretjeosebna akcijada, vendar se bo osredotočalo na nov lik, nekdanjega bandita Johna Marstona. Temu oblasti na začetku prejšnjega stoletja zapovedo, naj se spravi nad bivše pajdaše, sicer se njegovi familiji ne piše nič dobrega.

Največja sprememba bo prehod iz linearnosti v grandtheftautovsko peskovniško svobodo, tipično za ustvarjalce Rockstar. Igro sicer dela studio Rockstar San Diego, ne North, zadolžen za GTA, a vseeno. Svet bo velikanski in poln raznolikih prizorišč, od polnih mestec prek zapuščenih vasi do širne savane ter ojštrih grizlijevskih planin. Osrednje početje bo kakopak streljanje po sovražnikih, ki bo posebej učinkovito ob rabi sistema dead-eye. Tedaj se bo ura upočasnila in lahko bomo vzeli na muho natanko določene dele teles enega ali več tolovajev, kar si bomo prislužili s poprejšnjim dobrim pokanjem. Zdaj bomo končno izvedeli, zakaj natanko kavbojci hodijo razkoračeno. Orožij bo cel kup, od pištol in pušk do lasa, dinamita ter molotovk, uporabljali pa naj bi jih v raznolikih situacijah, kot so reševanje skvo, zasede, obešanja, napadi šakalov in podobno. Zgodbovne misije se bodo vrstile v ohlapno določenem redu in bodo zajemale lov na glavne pištoljerose, ki jih bomo lahko ubili ali onesposobili. To zadnje bo težje in bo vključevalo natančno streljanje, lovljenje z vrvjo ter vleko nepridiprava nazaj v mesto do šerifa. Skozi kaktuse, jihaaa. Vseskozi bomo dobivali denar in točke časti. Zraven osrednjih zadolžitev bo tu še kup stranskih, ki se jih bomo lotevali po mili volji – najmanj kockanje, polaganje rok, zganjanje živine, metanje podkev in lov na res veliko sort živali, ki bo zajemal odiranje. Močno se nadejamo barskih pretepov in udejstvovanja v bordelih. Zanimivo je, da bo to prva Rockstarova igra, v kateri bo moč izbrati težavnost.



Šlo ne bo niti brez konkretnega večigralstva. Igralci se bodo lahko združevali v gručice in se peš ali na konjih odpravili v vasi, kjer bodo sledili strelski obračuni. Poleg običajnega deathmatcha bo tu lov na zastavo, ee, skrinjo zlatnikov, ki ga bodo pestrila zasledovanja kradljivcev na mustangih, in hitrostno pobiranje vreč goldinarjev, dočim bo naš lik nabiral izkušnje in napredoval po stopnjah. Če to ne bo vključevalo sposobnosti lokanja več viskija, preden se bo pijan zgrudil po tleh v lastnih izbljuvkih, in manjšega števila gnilih zob v prepitih čeljustih, bomo razočarani. (sn)

Rockstar za PS3 in xbox 360, 21. maja

Epic najavil Gears of War 3 in Bulletstorm

Studio Epic Games res ne izgublja časa, kajti Gears of War 3 so si zadali na police poslati aprila naslednje leto. Da bo naša najljubša simulacija žaganja zverc na dvoje dobila tretji del, ni bilo dvoma, saj se bo ravno z njim štorija primerno zaključila. Leto in pol po dvojki, ki je kljub namigom še vedno ni na računalnike in s tem nič kaj dobro ne kaže, se začne v globinah prebujati nekaj sluzavega in lovkastega, ki ne mara ne ljudi ne locustov. Če bodo zaradi tega poprejšnji na smrt sprti sovražniki naenkrat postali bratje, ne vemo. So pa Epicovci povedali, da dobimo ubojite dvocevke in ženske bojevnice. Pa sodelovalno špilanje se bo odslej moč iti v četvero! En od igralcev bo obvezno moral biti baba. Hec. Gears 3 bo kakopak zopet ekskluziva za xbox 360.

To pa ni bila edina Epicova najava, saj so hkrati obelodanili sadove sodelovanja z ekipo People Can Fly, ki ga poznamo po zabavnici Painkiller. Skladno s tem slovesom bo njihova prihajajoča streljanka Bulletstorm odpuljena nažigačina z absurdno velikimi krepalicami, ki bodo ves ekran spreminjale v žolco. Po vsemirju bomo harali kot zapiti najemnik Grayson Hunt, ki ga na neki točki izdajo vsi, od njegovega šefa do hrošča pod sosednjim kamnom, in možakar se odloči vrniti milo za drago. Da bo zraven v ognju izginilo pol znanega vesolja, je samo kozmetika. Komaj čakamo.

Demon's Souls končno v Evropi!



Ko smo v Jokerju 195 akcijski frpjki za PS3 Demon's Souls zalimali krepkih 90 in avali njeno brezkompromisno starošolskost, izredno vzdušje in odlični borilni sistem, so bili vsi slinečneži postavljeni pred dejstvo, da igre pri nas ni. Treba jo je bilo naročiti iz čezlužne tujine, saj je bila na istem vsa Evropa. Ampak, glej no glej, rezila bodo pela in glave se bodo naposled kotalile, kajti Namco Bandai se je odločil igro naposled založiti na stari celini, alefakingluja. Paketek dospe 25. junija in bo lahko zajeten, saj bosta naprodaj tako navadna izdaja kot edicija Black Phantom. Ta bo prišla z dodano muziko iz igre ter zvežčičema z risbicami in napotki. Mi se pa že pripravljamo, kako bo mn3njalnik eksplodiral v cmizdenju, da je igra pretežka. AHAHAHA!

Povedali, da bo LittleBigPlanet 2

Kot da nismo vedeli. Ampak hec je bolj v tem, da nadaljevanje dokaj fine ploščadnice z PS3, kjer je bil poudarek skoraj bolj kot na skakanju na izdelavi lastnih nivojev in je folk ustvaril več kot dva milijona garažnih stopenj, ne bo nujno poskakovalščina. Bolj kot za platformščino bo šlo za platformo za izdelavo vsakovrstnih špilov, od streljank prek frpjev do ugankaric.



Avtorji Media Molecule je recimo za demonstracijske namene storil klon Command & Conquerja. Snemati bo moč lastne zvočne učinke, spreminjati HUD, botom pripisovati dokaj kompleksne ukaze, kopirati vzorce na druge like, fotografirati okolico s telefonom ali digitalcem in sliko poslati v PS3 ter jo uporabiti v kreativnem orodju ... Vse to bo še vedno spremljal špil, ki se bo zgodbovno prekopiceval po časovnih obdobjih, ni pa gotovo, da bomo v njem predvsem skakali. Glede na britansko norčavost bi rekli, da ravno nasprotno



Bogov vojne še ni konec
Velja sicer, da naj bi God of War 3 štorijalno zaključil serijo. Ampak ej: Kratos v penzjonu? Se hecate? Ali da bi klavrno poginil? HAHA! Možak bo živ in zdrav v Ghost of Sparta za PSP, kar pa ni čudno, saj se bo pripovedno dogajal med prvim delom in mobilniškim Betrayalom ter kanijo z njim podrobneje pojasniti Kratosovo preteklost. Med drugim izvor njegovih tetovaž in brazgotine. Ne, ni Mrlakensteinova.
Igralno se lahko nadejamo prenovljenih krepelc in magije ter še večje karnaže na zaslonu, ki naj bi Sonyjevo ročno konzolico prignala do meja zmogljivosti. Avtorji so zopet Ready at Dawn, ki so nam dostavili že zelo dobrega predhodnika GoW: Chains of Olympus. V primerjavi z njim obljubljajo za četrtino več vsebine, kar jim bo predvidoma vzelo še pol leta. Tako lahko novo dozo špartanskega besnenja pričakujemo še pred Božičem.



Maratonsko razbijanje Asteroidov
Vsake toliko čujemo o kakem Korejcu, ki umre po petdesetih urah Starcrafta. Za razliko od njih pa je John McAllister natanko vedel, čemu rabi njegov 58 ur in četrt dolg igrarski križev pot. 41-letni Seattlečan je postavil nov rekord v legendarni igri Asteroids, inačici za avtomate iz 1979. Igra ne pozna premora, zato za možakarja med podvigom ni bilo spanja. Lahko si je jemal le odmore za prigrizke, razgibavanje in polnjenje straniščne školjke, med katerimi je pustil svojo ladjico na milost in nemilost medplanetarnemu kamenju. Ker se z zbiranjem točk obnavljajo življenja, je imel prekinitvam navkljub z ikonicami ladjic, ki kažejo rezervo, včasih zapolnjen ves zgornji rob ekrana. Novi rekord je tako 41,338,740 točk, s čimer je Janezek nadkrilil 41,336,440 pik Scotta Safrana iz leta 1982, kar je vsa leta veljalo za nepremagljivo. Safran naslova ne bo mogel spet naskakovati, saj je že leta 1989 preminil ob padcu čez balkon. Ne, res. Dosežek mora potrditi sodniška stranka Twin Galaxies, a to ne bi smel biti problem, saj je ves podvig posnet. Ob ogledu te kar malo stisne, ko se zaveš, da je moral McAllister za prav vsak strel z ladjico pritisniti na gumb. Stric karpalni sindrom že trka na vrata.



Crackdown 2

Po treh letih premora se imamo nadejati drugega dela presenetljivo odlične tretjeosebne futuristične čefurščine Crackdown, ki je v Jokerju 164 dobila 90. Spomnimo, da je bil to čas splovitve PS3 in da je bil Crackdown adut xboxa 360, kamor ekskluzivno pride tudi dvojka, zato nas res zanima, kako bo s tem. Niso pa tokrat razvijalci škotski Realtime Words, ki delajo na sorodni nalinijščini All Points Bulletin (nič čudnega, Crackdown si je izmislil David Jones – taisti človek, ki je naredil prvi GTA), marveč njihovi prebežniki Ruffian Games.
Nadaljevanje bo umeščeno deset let po zaključku prvega dela in Pacific City ne bo več le neprijazno mesto, kot je bilo nekoč, ampak urbana džungla, ki je mejo kaosa že davno prestopila. Po ulicah zdaj straši kopica band, ki se spopadajo brez milosti, za nameček pa naj bi mesto preplavili mutanti, ki so ušli iz raziskovalnega centra Agencije. Spomni na Prototype? Malo že. Redki preostali normalni ljudje so se združili v Celico, katere cilj je strmoglaviti Agencijo. Agent, ki je ostal edino orožje reda in zakona, bo tako znova imel obilico dela, da počisti golazen iz ulic, stolpnic in cest. Pri tem naj bi bila prioriteta ravno boj proti Celici, četudi mutantske grožnje ne bo veljalo zanemariti.
Skratka, pred nami bo spet peskovniško odprt svet, poln radostne destrukcije in nagnusno krvavih spopadov. Avtorji sicer pravijo, da na štoriji delajo, vendar znabiti, da ne bodo spreminjali recepta, ki je krasno deloval v prvencu. Glede igranja obljubljajo, da bo Agenta moč prilagoditi našemu okusu že spočetka, ne le s sprotnim nadgrajevanjem sposobnosti. Krogle, ki jih bomo vnovič pobirali za nadgrajevanje, bodo temeljito prevetrene in ojačane, kot se za nadaljevanje spodobi. Ker je imel Agent že prej domala superjunaške sposobnosti, se bo tudi zdaj gibal pospešeno in skakal kot kobilica, saj bo ena od dimenzij metropole navpična. Zlasti naj bi se trudili raztopiti občutek ponavljanja z več raznolikimi glavnimi in stranskimi nalogami. To bo zajemalo nočne in podzemne misije, kjer bodo mutanti še posebej zoprni.
Važna novost bo temeljito razširjeno večigralstvo, ki ne bo vključevalo le sodelovalnega načina, ampak moduse, znane iz streljank. V njih se bo mesto razdelilo na posamezne soseske (je enako večigralske karte), po katerih se bo lahko naenkrat preganjalo šestnajst agentov s polnim repertoarjem sposobnosti. Lahko si mislite, kako podivjane in hitre bodo razpaljotke. Posebnost bo štetje fragov, saj bo število točk, ki jih boste prejeli, odvisno od tega, kako ste nasprotnika spravili s sveta. Posebej kreativni načini bodo dodatno nagrajeni. Poletje v Pacific Cityju bo torej hudo vroče, zato se kar pričnite pripravljati nanj! (qt)

Microsoft za xbox 360, 9. julija







Spet nas bo S.T.R.A.H.
Alma še ni rekla zadnje in zopet kani skakati izza omar ter koga telepatsko speštati. F.E.A.R. 3, ljubkovano zvan F.3.A.R., naj bi nas na PCju in konzolah čakal že konec tega leta. Založnik Warner Interactive je v najavi poudaril, da si prizadevajo napraviti izjemno grozljivščino. Zaradi tega so za svetovalca najeli samega Johna Carpenterja (filmi Noč čarovnic, Megla, Stvor) ter pisca Steva Nilesa (30 Days of Night). Razen psihotičnega ženščeta bosta zvezdi igre stara znanca Point Man in Paxton Fettel, ki bosta znala početi nadnaravne reči in morala v nekaterih stopnjah igre sodelovati. Presenetljivo pa je, da je studio Monolith, ki je ustvaril prva dva dela, serijo prepustil studiju Day 1, ki je napravil predelavo enice za xbox 360, pred časom dobri MechAssault in predlani ne tako dobri Fracture. Če ga biksnejo, jim pošljemo črnolasa dekleta v belih srajcah. Skozi televizorje.



Brain Training ni tazaresen trening
Popularna serija miselnic za DS z naslovom namiguje, da naj bi tovrstno kravžljanje možganov krepilo umske sposobnosti. Ne, pa ne, pravijo na univerzi Cambridge, koder so v to smer napravili obsežno, raziskavo, ki je trajala šest tednov. Sodelovalo je več kot 11.000 ljudi, ki so jih razdelili v skupine: eno s špilavci ter dve kontrolni, od katerih je ena gledala v luft in druga bluzila po internetu. Igranje teh špilov nam v nekaj mesecih v nobenem pogledu ne izboljša umskih sposobnosti ali spomina. Prav tako kratkoročno ne vpliva na potek Alzheimerjeve bolezni. Sedaj se bodo usmerili v vprašanje, ali vsaj dolgoročno brani naše možgane pred posledicami staranja. Možnosti za to so, saj je znano, da blagodejno deluje že sudoku.

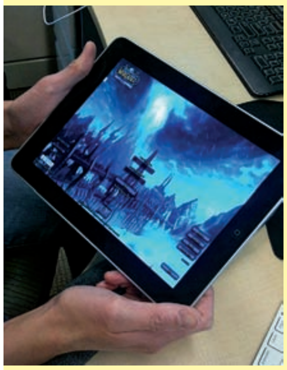


© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS in logotip EA SPORTS so blagovne znamke ali zaščitene blagovne znamke podjetja Electronic Arts Inc. Izdelek ima uradno licenco zveze FIFA. © Uradni simbol in uradna maskota prvenstva 2010 FIFA World Cup South Africa™, ime FIFA in logotip OLP ter pokal FIFA World Cup Trophy so avtorsko zaščiteni pri zvezi FIFA in so njene blagovne znamke. Vse pravice pridržane. "PlayStation", "PlayStation Network" in "PSP" so zaščitene blagovne znamke podjetja Sony Computer Entertainment Inc. Vsi sponzorski izdelki, imena podjetij, imena znamk, blagovne znamke in logotipi pripadajo njihovim lastnikom.

Wijievska zabava
Nintendove igre s predpono Wii, na primer Wii Fit in Wii Play, so tradicionalno namenjene čim širšemu krogu špilavcev in poudarjajo eno od bistvenih lastnosti te igralne konzole. Zlasti mahanje po luftu. Ker so izjemno uspešne tiskarne denarja, kmalu dobimo še eno: Wii Party. Videti je, da bo podobna priljubljeni seriji Mario Party, le da bodo like zamenjali miiji, wiijevi avatarji. Naslov bo zbirka mini iger, primernih za družabna srečanja, kot so flaša resn ... um, Človek ne jezi se in podobno. Obljubljajo tudi zvrhan koš igric, prirejenih nalašč wiimotu. Kdaj točno Wii Party izide, še ni znano, skoraj gotovo pa pred marcem prihodnje leto.



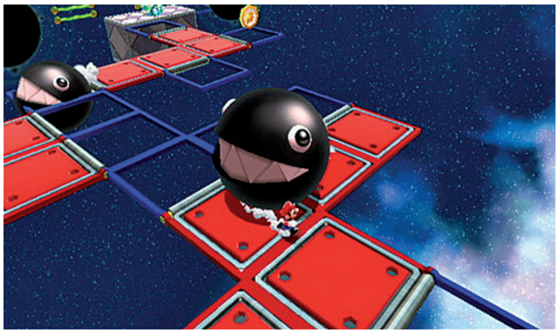
InstantAction izpolnjuje obljube, Gaikai jih bo na E3ju
V raportu z letošnjega GDCja smo poročali, da bo podjetje Garage Games v odgovor OnLivu ponudilo tehnologijo InstantAction, ki bo omogočala poganjanje katerihkoli PCjevskih naslovov, tudi največjih, kar skozi internetni brskalnik. Konec aprila so napovedi izpolnili in začeli platformo za vdelovanje naslovov v spletne strani ponujati studiem ter založnikom. Ti jih bodo lahko z javanskim vtičem posadili na katerokoli pagino, od blogov do Facebooka. InstantAction igre z linije pretaka postopno, zato bomo mogli z igranjem pričeti nemudoma. Velja pa poudariti, da bo še vedno švicala naša mašina, saj tu ni oblakovskega računanja na strežniških farmah kot pri OnLivu. Ob tem InstantAction ponuja nekaj dodatnih orodij, denimo take za socialno povezovanje, in razne načine izvabljanja denarcev. Za primer vzemimo premierni špil The Secret of Monkey Island: Special Edition, ki je dostopen na njihovi strani Instantaction.com. Na voljo je 20-minutni demo, ki ga lahko za 10 dolarjev nadgradimo v polno inačico. Bržda se lahko poleti na enak način nadejamo dvojke. Bo InstantAction za igre res pomenil to, kar je YouTube za video?
Zanima nas tudi, kako se bo v to shemo vklopil OnLivov tekmec Gaikai, ki je na GDCju sklenil partnerstvo z Garage Games. Ta se za razliko od InstantActiona zanaša na oddaljeno računanje trikotnikov na njihovi strojni opremi, a prav tako skozi spletni vmesnik. Dave Perry, bivši šef kultnega razvijalca Shiny Entertainment in ata Earthworm Jima, sedaj pa načelujoči temu ambicioznemu projektu, je začetkom maja ponosno kazal štartni zaslon World of Warcrafta na ipadu, kamor so ga pretakali s svojega strežnika. Pravi, da ne stremijo po visoki kvaliteti prikaza kot OnLive in da so njihovi cilji bolj realistični od tekmečevih. Več bomo vedeli na E3ju, kjer nameravajo servis podrobno predstaviti in zaštartati beta testiranje. To bo najprej steklo v Kaliforniji, prijaviš pa se lahko na pagini *Gaikai.com* in upaš, da hitro razširijo obzorja.



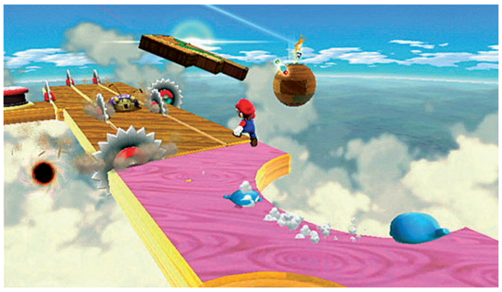
Super Mario Galaxy 2

Mario se v svoji novi prostorski poskakulji vrača v vesolje. Dnevi do izstrelitve bežijo in ker so napovedi hudo privlačne, so želje po igranju vse bolj vroče.
Drugi Galaxy vzbuja velika pričakovanja in bo udejanjil kup zamisli, za katere je v enici zmanjkalo prostora. To pa ne pomeni, da bomo žvečili pogrete ostanke, kajti hopsali bodemo po roju čisto novih planetov. Segali bodo od grahovnato zelenih planjav do brbotajoče lave, geometrijskih abstraktnosti, podzemlja in uklete hiše. Okrogline bodo tokrat manjših dimenzij in med površji se bo velikokrat dalo skakaje spreletavati. Večje razdalje bomo prepotovali z zvezdno ladjo v obliki Mariove glave. Ta bo hkrati osrednje stičišče in se bo glede na naš napredek sčasoma nadgrajeval. Mogoče bo dobila večje muštace, vsekakor pa bo plula po zemljevidu, podobnem onemu iz New Super Mario Bros.





Poslanstvo bo vnovič lov na zvezde. Kot je v navadi, jih bo vsaka stopnja skrivala več, iskanju posameznih pa bodo rabili namenski kvesti. Razmer ne bo spreminjalo le pikiranje na določeno dragotino, ampak v veliki meri mi sami. Vodnato stopnjo bomo denimo lahko zamrznili in se prelevili v drsalca. Pri tem bodo ključne številne preobleke, kot je priljubljena čebelja. Od novih transformacij bosta vključeni uničevalna krogla in vrtalnik. Z njim bo Mario luknjal površine planetov in težil šefom, med katerimi bo velikanski črvozmaj.





Od vseh najbolj dobrodošla novost pa bo, da bomo prvič po Sunshinu spet zajezdili Yoshija! (Sneti: TOOOOOOOOOO!!!111enaena) Dinozavru bo požrešnost razvijala posebne moči, ki bodo odvisne od vrste zaužitega sadja. Eno ga bo v stilu Balonoglavega poba metansko napihnilo in dvignilo proti nebu, kjer bodo prežali bodikljavi stvori. Čili mu bo podkuril, da bo z neznansko hitrostjo bezljal naokrog, dočim bo lampijonski plod razkrival skrite poti. Važen pripomoček bo še Joškov jezik, ki bo deloval v vlogi lepljive liane in vlečne kljuke. Izziva za prekaljence ne bo manjkalo, saj naj bi bil SMG2 težji od enice in vključeval ločene izzive za majstre. Vendar bo hkrati poskrbljeno za manj spretne. Takim bo v oporo pomagalni sistem, ki naj bi bil narejen drugače kot v NSMB. Akciji pa se bo kot zvezdica Luma lahko pridružil tudi soigralec z drugim wiimotom. Ozadna zgodba bi znala imeti pri vsem tem še manjšo veljavo kot prej, a ne dvomimo, da bo igra tudi brez fabulativnih ekscesov prava ploščadna poslastica. (nv)

Nintendo za wii, 11. junija

Igrarski posel je drag
Vas zanima, koliko denarja zahteva razvoj sodobnih naslovov? Investicijsko podjetje IBIS Capital je napravilo študijo, s katero so dognali naslednje: igre za xbox 360 in PS3 so založnike lani v povprečju koštale med 11 in 22 milijoni evrov, in to brez oglaševanja, ki je nemalokrat navrglo še enkrat toliko. To pomeni, da je morala tvrdka nujno prodati med 500.000 in milijonom izvodov igre, samo da je povrnila stroške pošiljanja izdelka na trg. Če primerjamo to s povprečjem z začetka tisočletja, ko je investicija znašala med dvema in štirimi milijoni evrov, je videti, da se je cena razvoja popeterila. Stroški početja iger za wii so nekje vmes, med 4 in 6 milijoni evrov. Spričo povedanega vselej pogledamo križem in se histerično zahehetamo ob dejstvu, da je Shenmue za dreamcast Sego ob prelomu tisočletja stal tedanjih 70 milijonov dolarjev! Za najdražjega sicer velja Grand Theft Auto 4 z razvojnim budžetom okoli 75 milijonov evrov, od česar je lep delež šel za najem govorcev ter komadov na radiu. Razvoj prihajajočega Gran Turisma 5 se ocenjuje na milijonskega desetaka manj.
Še en zanimiv podatek iz raziskave: celoten lanski promet – prodaja iger in igralnih konzol – je znašal slabih 57 milijard evrov, medtem ko so filmi celokupno (torej tako kino vstopnice kot prodaja ploščkov) nabrali 62,5 milijard evrov. Eto, pa je filmska industrija še vedno malce spredaj.

Ghost Recon: Future Soldier

Bojevniki, odeti v pogrinjala nevidnosti in opremljeni z bljuvalniki raketic, montiranimi vrh ramen. Pajkasta spremljevalna vozila, ki bolj kot na miniaturne tanke spominjajo na nekaj, kar je ušlo iz Ghost in the Shella ali Robocopa. Ja, novi Gozdni rakun bo še bolj futurističen kot prejšnji deli te Ubisoftove serije taktičnih komandovščin. Ako gre verjeti doslej izdanim informacijam, bo prizorišče mati Rusija, kjer v bližnji prihodnosti razgrajajo ultranacionalisti. Tja nas bodo v vlogi kapetana Edwarda Kachenka poslali reševat vsakovrstne kočljive urbane situacije. Kot vselej nas bo spremljala ekipa podrejenih specialcev, med katerimi bo moč kadarkoli menjavati. Z inženirjem bomo onesposabljali sovražnikovo bojno tehnologijo; kot ostrostrelci bomo s pomočjo posebnega senzorja, ki zaznava srčni utrip, odkrivali in masakrirali sovrage za zidovi; kot komandos bomo rokovali z najhudejšimi orožji; s selitvijo za kontrole lahkega oklepnika pa bomo ščitili človeške člane svoje posadke. Multiplayer bo menda še posebej prijazen do začetnikov, sodelovalno igranje kampanje pa takisto ne bo izostalo. Koliko taktike bo pri vsem tem dejansko potrebne, bo ostalo skrivnost vse do končnega izdelka. (cs)

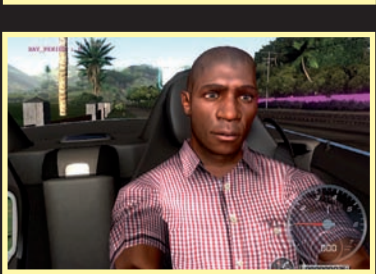
Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, letos



Test Drive Unlimited 2

Prvi TDU je bil izredno prijetno presenečenje, saj je šlo za napol simulacijsko dirkačino, umeščeno v odprt svet rajskega otoka Oahu na Havajih. V štacunah smo kupovali mašine, vredne poželenja, od alf do viperjev, in jih gonili po urbanih ter vaških predelih. Zapeljali smo po avtocesti in mimo plaž ter parkirali ob slapu visoko v gorah. Bilo je čudovito, še letos pa pripelje nadaljevanje, ki ga takisto delajo francoski Eden Games. Vožnja bo slično mešala arkado in simulacijo, kar pomeni hkratno dostopnost in zahtevnost. Vendar pa ustvarjalci obljubljajo, da bo ovoj razširjen v obe smeri. Ljubitelji enostavnosti bodo vklopili številna pomagala, realizmusi jih bodo odvrgli in tako doživeli bolj verodstojen vozni model. Prizorišče bo novo, in sicer španski otok Ibiza, ki bo dvainpolkrat večji od Oahuja. Bil naj bi poln skrivnosti, med drugim raztreščenih avtomobilov, ki jih bo moč odvleči v mehanično delavnico in jih popraviti. Napro-daj bo čuda novih avtov, med ostalimi veyron in džipi, s katerimi se bomo laže pojali po hribovitih območjih. Obetajo se nam še menjavanje dneva in noči ter vremenske razmere. Verjetno najbolj zanimiva lastnost igre pa bo še večji poudarek na spletni družabnosti, kot smo ga videli v enici. Večigralstvo bo brezšivno vpeto v deželo, tako da se bodo naokoli vozili živi igralci. Živ človek bo lahko celo sopotnik, ki bo bral zemljevid in izbiral muziko. Nekateri bolidi, kakršna sta prihajajoči mclaren MP4 in gumpert apollo, pa bodo tako ekskluzivni, da jih bo posedoval le en klub in vozil samo njegov najboljši član. Če bodo na cestah pešci, ki so v enici izostali, pa ne vemo. Še. (sn) ***Atari za PC, PS3 in xbox 360, letos***





Deus Ex: Human Revolution

'Kar smo, je le stopnica na poti do tistega, kar lahko postanemo,' je eden od sloganov tretje v kultni seriji frpjskih streljank Deus Ex. Ni treba, da se strinjate, kajti igra nas ne bo imela v primežu premočrtne pripovedi, marveč nas bo soočila z razvejano mrežo odločitev. Tudi z dilemo, koliko 'človeka' pri razvoju ostati. Dogajanje bo teklo v letu 2027, četrt stoletja pred enico, ko nanonadgradnje ljudi še niso na sceni in imajo telesni vsadki obliko primitivnih, mesarskih strojev. Naš lik, varnostnik Adam Jensen, bo v spopadu z nevarno zaroto mogel roke okrepiti za rušenje zidov in pognati jeklene lovke za plezanje ... ali pa ostati nespremenjen. Problemov se bo moč lotiti tako z rešetanjem kot hekanjem, pogovorom ali tiholazenjem. Igra ne bo GTA-jevsko peskovniška, a prizorišča širom sveta, kot sta Detroit in Šanghaj, bodo kljub temu odprta, nalik enici. Prav po njej se avtorji pri Eidosovem montrealskem studiu ravnajo, a bodo igranje pospešili s samodejno obnavljajočim se zdravjem. To zna koga prestrašiti, toda medli Deus Ex 2: Invisible War se ne bo ponovil, pravijo. Obljubljajo večplastno frpjsko streljanko z globoko zgodbo, postavljeno v vzdušno kiberpankovsko okolje. Predvsem pa dostojen naslednik legendarnega izvirnika. (ag)





Square Enix za PC, xbox 360 in PS3, koncem leta

Hunted: The Demon's Forge

Bojevalno potikanje po temnicah v okviru igranja domišljijskih vlog je lani doživelo triumf zadnjih let z Demon's Souls za PS3 (J195, 90). In medtem ko Evropejci še vedno čakamo na uradni izid tega dragulja, ki je v ZDA in Aziji že zdavnaj zunaj, v Bethesdi kuhajo nov dungeoncrawlerski izdelek, Hunted: The Demon's Forge. To bo tretjeosebna sekljaška akcijada z razvojem lika, ki se bo osredotočala na brutalno bojevanje. Na izbiro bosta dva masakratorja, barbarski mišičnjak in joškata vilinska lokostrelka, ki ju bomo v temačnem tradicionalnem srednjeveškem svetu nadzorovali neposredno, ne s klikotanjem od zgoraj kot v Diablu. O globini sistema še ne gre soditi, je pa znano, da se bodo orožja in ščiti obrabljali in da igranje ne bo podrejeno besnemu, brezglavemu navaljevanju v gnečo z norim knofodrkom, marveč da bo treba izkoriščati svoje prednosti, se premeteno razporejati v prostoru, izbirati ključne nasprotnike in tako dalje. Za še več naprednosti bosta skrbeli magija, ki jo bomo sčasoma odklenili, in nujnost sodelovanja z drugim likom. Hunted namreč gradijo v prvi vrsti kot sodelovalni (co-op) naslov, ki naj bi od sebe največ dal takrat, ko bo eden obvladal sekljanje od blizu, drugi pa lokostrelstvo od daleč. Moč bo kajpak igrati tudi sam; v tem primeru bomo med likoma prosto menjavali. Obljubljajo še uganke, stranske kveste, dodatne izzive in podporo enemu sistemu ter spletnemu povezovanju. Upamo, da Hunted pobliže spoznamo na sejmu E3! (sn)

Bethesda za PC, PS3 in xbox 360, letos



Kvalifikacije za ESWC 2010 speljane
Ampak zelo na tesno, kajti napeta finalna igra v Quake Live med Karimom 'careem' Zidaričem in Dušanom 'xgo' Šmitranom se je zaključila šele ob pol polnoči, boj za tretje mesto v Warcraftu 3 pa še malo kasneje. Slavil je caream in s tem xgoju pajsnil naslov v Quaku 3 izpred dveh let. Slovenska delegacija je tako dobila še zadnjega od štirih članov, ki nas bodo zastopali na finalu lige ESWC v Franciji. Natančneje v pariškem Disneylandu, kjer se bo med 30. junijem in 4. julijem več kot 600 tekmovalcev iz 30 držav pomerilo za svoj kos nagradnega sklada v skupni vrednosti 160.000 evrov.



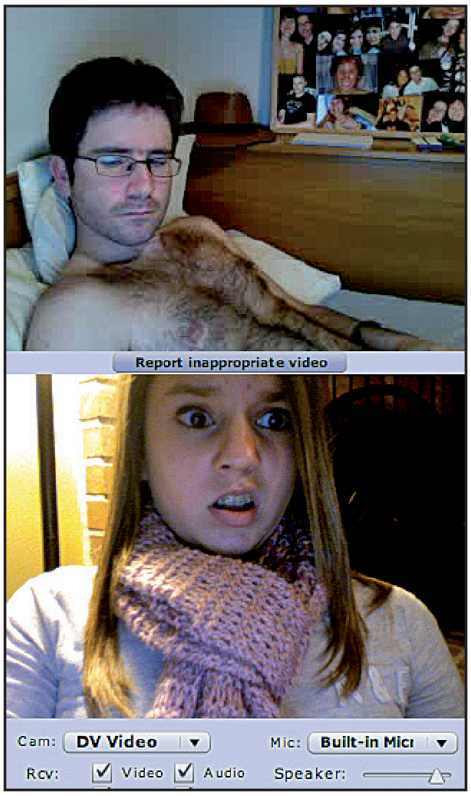
Čeprav je francoski Electronic Sports World Cup znana mednarodna igrarska liga, ki smo jo pred dvema letoma prvič gostili tudi pri nas (raport J180), pa so bili opisani dogodki še pred meseci daleč od samoumevnih. Prav Francoze je namreč lanska gospodarska kriza od vseh prirediteljev mahnila najbolj. Zato so bili primorani odpovedati večino tekmovanj in ligo za eno leto postaviti na hladno, tako da se je v dvatisočdesetem pravzaprav znova rodila. Da jo bomo uzrli v domačih logih, smo izvedeli šele mesec dni pred kvalifikacijami, ki so jih zakoličili za 8. maj. Natrpan urnik za pripravo je bil za organizatorje težak zalogaj, kar se je žal odrazilo na dogodku v ljubljanski Areni. Gladko je steklo le tekmovanje v Fifi 2010 na PS3, medtem ko so se špilavci pecejevskih Quake Live, Warcrafta 3: The Frozen Throne in Trackmanie Nations Forever med čakanjem pošteno nagledali stropa Arene. In hostes.



No, na koncu nihče od šestdesetih tekmovalcev ni prišel zaman in tudi gledalci so videli zanimive končne boje. Poleg Quakovih so tudi Warcraftovi minili dokaj predvidljivo, saj smo uzrli ponovitev finala izpred dveh let med Petrom 'tas' Tasićem (aka spinom) ter Žigo 'Coup' Pavlinom. Kot tedaj je spet slavil Peter. Preostali tekmovanji sta videli nova imena: žogobrcarje je nadkrilil Aldin 'Liver' Mulavdić, ki je v finalu sesul Bojana 'Qutronix' Posego, v Trackmaniji pa je imel zmagovalec Dejan 'đec' Zupan takoj za ritjo kar dva, saj sta si Žiga 'BUDD' Budna ter Blaž 'FEKA' Fekonja delila drugo mesto. Vsem zmagovalcem in sodelujočim čestitke, mi pa predvsem upamo, da bo ESWC zares okreval in se naslednje leto dogodek spomnil napovedati malo bolj rano. Koliko je za to možnosti, bo jasneje po pariškem finalu.

Ruleta pogovorov

Človeštvo ima novo igračo. *Chatroulette.com* je spletna storitev, namenjena instant video pogovoru z naključno osebo nekje na internetu. Čeprav je koncept sila preprost, je začela zadeva v javnosti pridobivati pozornost, nakar je zaradi svoje kontroverznosti prerasla v pravi fenomen. Tokrat namreč ne gre za objavljanje vsebin v varni anonimnosti interneta ali ob domačem ognjišču s facebookovskimi prijatelji, temveč na ogled v živo postavljamo svojo realno prezenco. In to naključnim tujcem. Brez profila, gesel ali vzdevka. Vključiš spletno kamero, izbereš novo igro in že se vrtiš v ruleti pogovorov, kjer nikoli ne veš, kdo ali kaj te čaka na drugi strani. Na zaslonu so okno s tvojim videom, okno za prihajajočo gibljivo sliko in okno za debato. To je vse. Klikneš gumb za povezavo in si v stiku z nekom. Ali nečim.



● **Če avtorji ne bodo našli učinkovitega načina za odstranjanje sprevržencev, znajo iz Chatroulette počasi pobegniti vse ženske predstavnice. Po drugi strani pa lahko vsakršna cenzura pokvari element presenečenja, ki je bistven za uspeh servisa.**

Na srečo imaš nekaj nadzora nad dogajanjem, skritega v obliki gumba 'naslednji', ki omogoči, da v trenutku prekineš pogovor in odletiš k naslednjemu naključnežu. To pride prav, ko na virtualnem sprehodu obvezno naletiš na enega od mnogih perverznežev, ki spominjajo na ulične ekshibicioniste, le da so manj sramežljivi in brez dolgih plaščev demonstrirajo svoje mednožne atribute. Seveda si lahko zakriješ kamero in hinavsko špegaš v življenja drugih, ampak tako vas bo sogovornik verjetno hitro 'naslednjil' (frišno skovan izraz 'to get nexted').
Chatroulette je paradigmo družabnih omrežij postavil na glavo in pokazal plehnato naravo družbe. Ne gre za spoznavanje novih ljudi ali grajenje spletne identitete. Zadeva gre po istem sistemu, kot bi se na zabavi odločil ogovoriti punco, toda ko bi jo videl od blizu in se zazrl v njen mozoljast nos ter škileč uč, bi si premislil in jo naslednjil. Chatroulette je umazana avantura za eno noč, kjer si lahko privoščiš vse, saj se vpletena zavedata, da se lahko kadarkoli umakneta in se nikoli več ne vidita. Je resničnoživljenjska 'hot or not', kjer niste le žirija, marveč tudi tekmovalec. Zdi se, da sta samo dve možnosti, kako se bo stvar razvila. Ali bo storitev postala še bolj priljubljena in se nadgradila z dodatnimi možnostmi, na primer s filtriranjem možnih partnerjev glede na lokacijo, spol ali starost ter z uporabo na mobilnikih. Ali pa bo odšla po neslavni poti prav tako visoko hajpanega Second Lifa, kjer bivajo le še osamljenci s čudaškimi fetiši.

Asusov tekmec ipadu z Okni, ostali krepavajo

Asus, ki je sprožil manijo netbookov, ob Applovem ipadu ne stoji križem rok. Že pred časom so napovedali lastno tablico, ki bi jo naj poganjal bodisi operacijski sistem Android, bodisi ChromeOS, med nas pa naj bi prišla junija. Toda kot kaže, so se tajvanski mojstri nakanili ubrati drugačno pot in so izid malce zamaknili. Če temu botrujejo Googlove težave z Androidom na večjih napravah ali nemara pogajanja z Microsoftom, ni znano. Znano pa je, da bomo bržkone julija uzrli 'eee pad', v katerem bodo tekla Okna 7 in bo imel procesor atom. Različica z Nvidijino tegro (računalnik na enem čipu) in sistemom Android bo še nekaj časa počakala na uradni izid.
Kaj so pridobili s Sedmico? Vsaj podporo Flashu, katere manko redno očitajo ipadu. Prisotna bo reža USB in vključene bodo ostale dobrote, kot so večkratni dotik zaslona, mobilna podatkovna povezava, kamera in wi-fi. Cena naj bi bila zelo konkurenčna, celo do te mere, da Asus na račun tablice pričakuje deset- do dvajsetodstoten upad prodaje običajnih eeejev.
In ravno Asusov malček zna biti največji tekmec ipadu, kajti pri drugih firmah prihaja do presenetljivih zasukov. Microsoft je recimo svoj courier kratkomalo ubil. Gizmo je imel s poklopnima stranema obliko digitalne bukle in je bil v prvi vrsti namenjen branju, toda poganjati bi znal tudi obširno paleto drugih tabličnih aplikacij. Zakaj so projekt nenadoma ukinili, v redmondskem podjetju niso razložili. Pravijo pa, da bodo kurirčkove tehnološke rešitve našle pot v katerega od prihodnjih izdelkov, tako da na tabličnem področje očitno ne bodo metali puške v koruzo. Zaskrbljujoče novice prihajajo tudi iz Hewlett-Packarda, kjer se širijo govorice, da je tabličnik HP slate v trenutni atomsko-okenski obliki na tem, da zmoli tazadnjo. HPjevi velmožje naj bi bili nezadovoljni z Okni in po odločitvi o nakupu Palma razmišljajo, da bi zamenjali tako čip kot operacijski sistem. Če je to res, bi se Microsoftov položaj med tablicami močno poslabšal.



● **Da ne bo vse pesimistično: AT&T za jesen napoveduje prihod opentableta 7. Ta bo uporabljal platformo atom z imenom moorestown, ki jo je Intel predstavil na nedavnem IDFu, in Guglov android.**



● Govori se, da bi HPjev slate znal mutirati v smer ARMa. Ta procesor zaenkrat Flasha še ne razume, saj Adobe s podporo zamuja.

Medtem se lahko jabolčniki samo hehetajo, kajti pomisleki ob izidu ipada so zbledeli v luči dejstva, da so v enem mesecu prodali milijon kosov. primerjavo: to je dvakrat hitrejša prodaja od iphonove.

Pobegli novi iphone

Apple je zadnje mesece v središču pozornosti. Poleg ipada, ki gre čez lužo za med in ki ga zaradi izropanih zalog v Evropo ne bo pred koncem maja, je vmes udarilo še na področju iphona. Applov uslužbenec Gray Powell je prototip četrte generacije telefona namreč usjal v nekem baru, kjer je zalival rojstni dan. Do aparata se je dokopalo spletišče Gizmodo in podrobnosti, pospremljene z zanikrnimi fotografijami, kojci dalo v javnost.
Naprava se opazno razlikuje od obstoječega iphona, saj je tanjša in bolj oglata. Zaslon je kvalitetnejši, dodani sta kamerica na sprednji strani in bliskavica na hrbtišču. Obstaja močan sum na snemanje videa v visoki ločljivosti. Namesto običajnih SIM-kartic je treba vanj vtakniti verzijo mikro, kakršno hoče tudi ipad 3G. Softverskega vidika špijoni niso uspeli prešnofati, saj bil telefon na daljavo onemogočen. A kvaliteta izdelave, nabor komponent in odzivnost ob priklopu na Itunes govorijo, da gre za pravo stvar. Zgovorno je dejstvo, da so Jabolčniki napravo pisno terjali nazaj, na Gizmodovega novinarja Jasona Chena pa so celo naščuvali organe pregona. Policija je piscu prečesala dom in zasegla kup elektronskih onegajev. V primežu se je znašel tudi 21-letni Brian J. Hogan, ki je telefon našel in ga za 5000 dolarjev prepustil Gizmodu. Honorar se mu zdaj gotovo zatika v grlu, saj se mora zagovarjati zaradi suma kraje in preprodaje.
Apple torej ne pozna šale, mu pa črvi vedno bolj lezejo iz konzerve, saj sta se kasneje na Ebayu pojavila še dva prototipna ipoda touch s kamerico. No, nesrečni Powell kljub ognjemetu (še) ni izgubil službe, poleg česar mu je nemška Lufthansa ponudila zastonj polet v München, kjer bi lahko svojo žalost utopil v pivu.



● Ne glede na vse videno in prečitano pa ostaja pri celotni aferi nekaj nenavadnosti. Poleg tega, da so fotke naprave domala režirano bedne, ni na nobeni naprava prižgana. Gre pri izgubljanju prototipov za novo obliko marketinškega pristopa?

Sony rekel disketam zbogom



Že res, da se začnemo dandanes nasmihati, ko uzremo kako mašino z disketno enoto. A plastični kvadrčki še kar nočejo na smetišče zgodovine. Razlog so predvsem odjemalci v Indiji in državah tretjega sveta, ki vztrajajo kljub slabi odpornosti disket v primerjavi z ostalimi mediji. Sedaj se je Sony, ki je 'izumil' 3,5-palčne diskete, odločil evolucijo brcniti v rit in bo kot zadnji od velikih izdelovalcev z marcem prihodnje leto prenehal z njihovo proizvodnjo. Če se sprašujete, zakaj so se toliko obirali – hja, še lani so jih prodali dvanajst milijonov. Večino tega Japoncem, kar marsikaj razloži. Ehe. No, v Evropi bo moč malčke videti tudi še po omenjenem datumu, saj jih v manjši količini dela Verbatim, ki večino izvozi v Rusijo.

Napovedan datum izida Office 2010

Najnovejša različica Pisarne z zaporedno številko 14 je končana in se že razmnožuje. Uradna predstavitev novosti je potekala 12. maja. Microsoft znova računa na prodajni uspeh, ker so preizkusno različico novega pisarniškega paketa s spleta uporabniki potegnili kar sedeminpolmilijonkrat. Buržda najpomembnejša novost paketa bodo spletne različice Worda, Excela in Powerpointa, s čimer hoče Microsoft resneje zakorakati v domeno spletnega pisarništva, ki jo trenutno v dobršni meri obvladuje Google s svojimi Docs. Spletna inačica bo s prijavo v Windows Live dostopna le registriranim uporabnikom običajne različice, poudarek pa naj bi bil predvsem na sodelovanju in skupni rabi dokumentov. Razveseljivo je, da naj bi spletna Pisarna delovala v vseh brskalnikih, bodo pa za to potrebovali vtičnik za Silverlight.
Paketi bodo podobni kot v predhodnici, kupili pa jih boste lahko junija. Domača in študentska različica, v katerih bodo Word, Excel, Powerpoint in OneNote, bo stala 109 evrov, domača poslovna, ki ji je dodan Outlook, pa 249. Najbolj nabit bo paket Professional, ki bo poleg naštetega imel še Publisher in Access ter bo stal 499 evrov. Akademiki lahko Profija dobijo za stotaka, a je njegova raba omejena. No, te cene veljajo, če boste kupili samo ključ, programe pa potegnili s spleta. Škatelne verzije bodo precej dražje – 139, 379 in 699 EUR, a vam bodo dovolile namestitev na dva računalnika. Dobili bomo tudi slovensko Pisarno 10, a nanjo bo treba počakati do prvih jesenskih dni.



Tudi AMD s šestimi jedri

Dober mesec po Intelovih šestjedrnih gulftownih, ki smo se jim posvetili v dvestoti številki, je svoje monstrume arhitekture thuban na police poslal še AMD. Prva izdelka slišita na ime phenom II X6 1055T in 1090T black edition. Prvi tiktaka pri 2,8 GHz, drugi pa je s 3,2 gigaherci ter odklenjenim množilnikom frekvence namenjen navijalcem. Sedeta v obstoječa podnožja AM3, njuna najzanimivejša novost pa je samodejno navijanje. Turbo core, kakor ga imenujejo, deluje malce drugače kot konkurentov način: ko vsaj tri jedra lenarijo, se frekvenca preostalih treh dvigne. Pri 1055T za 500 MHz, pri 1090T BE pa za 400. Kako se obnesejo, bomo seveda preizkusili, že zdaj pa je jasno, da AMD ne odstopa od agresivne cenovne politike. Šibkejši od prišlekov stane nekaj čez 200 eur, črnoedicijski okoli 330. Zelo nas veseli, da AMD uspeva držati priključek s konkurentom.



3D je dospel. Kao.

3D-naprave se rinejo med nas celo v slovenskih trgovinah. Ledino orje Panasonic, sledijo mu najmanj Sony, Samsung in LG. Očalnik LordFebo prevetri dogajanje.

Prejšnje svetovno fuzbalsko prvenstvo je bilo v HD, zdajšnje je že v eksperimentalnem 3D. Visoka ločljivost še nikjer po svetu ni privzeta, pri nas pa sploh ne, a glede na medijsko kampanjo se zdi kot včerajšnja tehnologija. Kar težko je verjeti, da so 3D-televizorji z očali, ki so jih konkretno najavili šele na letošnjem CESu, že na voljo. Na žalost le železnina, saj vsebine ni. Pa tudi vseh odgovorov ne. A ne oziraje na to se je bitka za kos porajajočega se področja pričela in se bo kot ponavadi bila na plečih uporabnikov. Teh naj bi bilo do konca letošnjega leta štiri milijone, v nekaj letih pa si kanijo stereoskopski prikazovalniki odrezati polovico televizorske štruce. Tematika bo zato v bodoče vsekakor pogosto polnila oznanila.



Mreža Sky in LG sta za promocijo novotarije s 3D-zasloni opremila angleške pivnice in jim posredovala živo sliko ligaških tekem. Navdušenje ni bilo tako huronsko, kot so si obetali, in navijači so bili precej ravnodušni. Zasloni so bili kljub 47 palcem za tak namen premajhni, stereoskopska tehnologija je bila slabša polarizacijska, torej s pasivnimi papirnatimi očali, saj huliganom ne gre dajati utripajočih naočnikov za sto evrov. Za nameček opazovanje tekme z večinoma oddaljenim pogledom, 3Dju ne dela usluge, saj enostavno ne pride do izraza. Vseeno mreži to ni vzelo zanosa in se že pripravlja na redno oddajanje športnih dogodkov v 3D. Enake plane ima ameriški športni program ESPN, ki se bo po svetovnem prvenstvu lotil košarke in X Games.

Stereoskopija za telebane

Večkrat smo pisali o tem, kako deluje naše zaznavanje globine, toda nič ne škodi, če znanje obnovimo. Tretjo raven dojemamo zato, ker imamo dve očesi, zaradi česar informacije dobivamo iz dveh zornih kotov. Temu pravimo paralaksa. (Gusarji imajo zato težave z globinskim dojemanjem resničnosti in so že v startu diskvalicifirani za vsakršen 3D.) Če daš dlan pred nos, boš z enim učem videl njeno spodnjo, z drugim pa hrbtno stran. In na tem temelji tako imenovana stereoskopija: na posredovanju dveh rahlo zamaknjenih slik, ki možgane zafrkneta v občutek prostora.

Tehnike takega posredovanja podob pa so različne. Mnogotere so že dolgo časa med nami, začenši s 3Djem za reveže, ki zahteva pravilno bolščanje v skupaj stoječi ploskovni podobi (stereogram) ali v hecne avtostereogramske vzorce. Najbolj poznana je pak anaglifna metoda, tista z rdeče-modrimi naočali, kakršne smo pridodali Jokerju 200. Mimogrede, ta hec je star nič manj kot 150 let! Anaglifi združujejo paralaksni zamik v eni sliki, pri čemer sta plasti drugače obarvani. Ker posamezna leča določeno barvo blokira, vsako oko vidi edinstveno podobo. Ta pristop je poceni in da zadovoljiv globinski rezultat. Hiba pa je razbarvanost prizora, ki gre na rovaš filtrirnih leč. Doslej je bil to edini način za spremljanje 3Dja doma, saj je na voljo čuda ustreznih filmov in risank.

Nadgradnja je polarizacijski pristop. Ta zahteva očala z različno polariziranima filtroma, z njimi pa mora biti združljiv tudi zaslon oziroma v primeru kinematografov leča na projektorju. Polarizacija pomeni smer elektromagnetnega valovanja, s čimer eno oko dobiva vodoravno nihajočo svetlobo, drugo pa navpične valove. Minusi tega načina so, da gledalec ne sme preveč nagibati glave, da se ločljivost na TVju prepolovi, saj se levo/desno prikazuje prepleteno, in da filtri sliko temnijo, zato morajo biti platna v kinih ekstra svetleča.

Da bi dosegli združljivost z navadnimi televizorji, monitorji, platni in projektorji ter ohranili ločljivost, so uvedli še eno pogruntavščino, imenovano shutter glasses. Ta tehnologija za razliko od anaglifne in polarizacijske ne prikazuje obeh slik istočasno, marveč temelji na njihovem hitrem izmenjevanju, čemur se reče field sequential. Da gledalcu ni treba enako hitro mežikati, za pravilno prepuščanje prizora pravemu očesu skrbijo posebni naočniki. Ti imajo v oknih tekoče kristale, ki se odpirajo in zapirajo v skladu s frekvenco predvajanja. Sinhronizirajo se z infrardečim ali radijskim sprejemnikom, zato imajo baterijo in so ustrezno težji.

Noben dogovor ne zavezuje proizvajalcev k rabi natanko določene prikazovalne tehnologije. Vendar bomo do nadaljnjega v dnevnih sobah gledali z utripajočimi zaslonkami, ki omogočajo delovanje z vsemi obstoječimi matrikami. Edinole projektorji, kakršen bo LG CF3D za 8000 evrov, bodo uporabljali polarizacijsko metodo. Kdaj pa dospe med nas avtostereoskopija, torej gledanje brez nanosnih pomagal, ne zna napovedati nihče. Govori se o petih do desetih letih.

3D-železnina

Za globinsko izkušnjo prvenstveno nucaš TV, ki je zmožen sprejeti in pokazati 120 sličic na sekundo v polni ločljivosti 1920 x 1080, kakor je zabičal konzorcij SMTPE (Society of Motion Picture and Television Engineers). Šestdeset prizorov za eno oko, šestdeset za drugo. Poleg tega potrebuješ še prej omenjena polknična očala, aparat pa mora biti opremljen z oddajnikom za dirigiranje naočnikom. Tak TV ima nato pripono 3D, dočim obstaja še oznaka 3D-ready, ki pove, da ekran deluje z zapovedano hitrostjo, le omenjena dodatka nista priložena, vendar ga je mogoče z njima nadgraditi naknadno. Primera prve skupine sta Panasonicova viera VT20 (50" in 65") in Sonyjeva bravia LX900 (46", 52" ter 60"), dodatno pa je z donglom in špegelci moč opremiti recimo Sonyjev LED LCD HX900 (46" in 52"). Za najboljšo izbiro velja panasonic, saj hitrejšo odzivnost plazemske matrike preprečuje odsev prejšnjega frejma in sledi, ki izvirajo iz premikanja. To pride pri 3Dju, ki zahteva dvojno frekvenco, še bolj do izraza. Cene vseh modelov se pričnejo pri poltretjem jurju in segajo tja do pet njih. Obstajajo tudi manjše, cenejše korejske izvedbe, a so nepriporočljive.



Utripajoči špegelci niso nič novega. Prvič smo jih v Jokerju testirali aprila 1999, ko so jih na trg porinili nekateri izdelovalci grafičnih kartic. Dobro se spomnim, da sem imel tedaj slično mnenje današnjemu: super za preizkus, resničen občutek globine, a ni šans, da z njimi igram celo noč.

Z očali je tako, da so pač nuja. Čeprav so dosti lepša kot tista industrijsko oblikovana v kinih in se trudijo ugajati vsem glavam, so še vedno neergonomska, nenaravna utež. Nekatere bo bolel nos, druge uhlji, tretjim bodo prevelika, četrti bodo bentili zaradi neskladnosti z obstoječo očesno protezo ... V paketu z ekranom bosta do dva gledalna pripomočka, več pa jih bodo morale familije dokupiti za ceno od oka 130 evrov. Kar je precej veliko, zlasti ker ni zagotovila, da bodo med seboj združljiva. Smotrno vprašanje je, koliko zdrži vključena baterija. Po Sonyjevih besedah mesec dni. Mesec dni česa? 24-urnega gledanja ali stanja pripravljenosti?

Ker je brzina menjavanja slik najmanj dvakrat višja od uveljavljene, so morali dodelati prenos. V navezi s 3Djem zato omenjajo priključek HDMI revizije 1.4. Čeprav so prišli na trg kabli, ki se kitijo s to verzijo,

zamenjava ni brezglavo obvezna. Po zagotovilih proizvajalcev naj bi povezava netežavno delovala z večino obstoječega kablovja. Kar pa na žalost ne drži za predvajalnike blu-rayev, ki so jih še včeraj prodajali kot zajamčeno prihodnost, nakar ti danes taisti povedo, da z izjemo playstationa 3 takega predvajanja ne bo zmožen niti en model prejšnje generacije. Še več: tisti, ki imajo med BD-vrtiljakom in TVjem receiver, znajo imeti težave, če se ne bodo vnaprej pripravili. Kdor bo želel obdržati obstoječo avdio komponento, mora kupiti bodisi televizor s povratnim avdio HDMI-izhodom (samsungi), bodisi modrožarčni vrtiljaček z dvema HDMIjema – enim navadnim za visokokakovosten zvok do ojačevalnika, drugega za posredovanje slike neposredno televizorju (panasonic). Zvočniki, ti pa so združljivi. In kavč prav tako, le bliže ga bo priporočljivo poriniti.

Zveza Blu-Ray Disc Association je decembra potrdila specifikacije za 3D-vsebino. Ta mora biti kodirana z inačico kodeka MPEG-4 H.264, imenovano MVC – Multiview Video Coding. Gre za optimalnejše in hardversko bolj zahtevno stiskanje, saj je isti bitrate kot prej – največ 5 megabajtov na sekundo – primoran prenašati dvojno število sličic. Po pravilniku je tak plošček lahko združljiv za nazaj in v tem primeru bo navaden predvajalnik prikazoval samo leve sličice. Ali bo to splošna praksa, ne ume napovedati nihče.

V 3D-zgodbo je lahko vključen tudi PC. Rešitev v danem trenutku ponuja samo Nvidia z naočniškim kompletom 3D vision, ki zahteva 120-herčen monitor in enega sodobnejših geforcev. V prvi vrsti so si zadevo zamislili za poganjanje špilov in v tem oziru smo jo v Jokerju 194 tudi predstavili (id članka na stranki: 6289). Ampak v navezi s PowerDVDjem 10 bo možno na računalniku poganjati tudi 3D-BDje, medtem ko bo softver 3DTV Play omogočal združljivost z vsemi ustreznimi televizorji.

3D-vsebina

Kratko poglavje tole bo, kajti ves silni hardver je štartal brez vsebine. Trije proizvajalci so šli v španovijo s filmskimi studiji in se dogovorili za ekskluzivno prilaganje risank: Sony za Cloudy with a Chance of Meatballs, Samsung za Aliens vs. Monsters in Panasonic za Ice Age 3. Zato jih na policah ni, pa tudi česa drugega ne. Namignjene izdaje, a vse za zadnji del leta, so Christmas Carol, Final Destination 3, Coraline in svetovno prvenstvo v nogometu. Avatar? Gotovo bo, toda studio in Cameron okoli te posebne izdaje molčita. Na večjih in bogatejših trgih so oziroma bodo v kratkem s pokroviteljstvom korejskih in japonskih tovarn pričeli s poskusnim oddajanjem 3D-programov. Eden takih je zastonjski satelitski kanal Astra 3D, ki so ga spustili v eter 4. maja. Na moje prigovarjanje ga bo v slovensko omrežje povezal Telemach, kar bodo bržda



Pri blu-rayih 3D bo nemalo zmešnjave, kajti diski s takim napisom že obstajajo. Gre za filme, narejene v anaglifni tehniki, izbira kakršnih je na Amazonu precejšnja. Zato so si za taprave stereoskopske izmislili takle logotip.



Stereoskopsko opazovanje bo zaživelo zlasti, če bodo na trg prišle ustrezne kamere in fotoaparati. Zaenkrat so obeti slabi, saj ni nikakršne napovedi v tej smeri. Le Panasonic se hvali s tole 3D-HD-kamero, ki s ceno 15 tisoč evrov ni namenjena domači zabavi.

čislali kaki trije ljudje. Največ govora v zvezi s 3Djem je seveda okoli svetovnega nogometnega prvenstva, ki ga bodo prvič zajemali z aplikatno kordinato (aplikata pomeni z-os). Sony je v ta namen pet od desetih južnoafriških stadionov opremil s po sedmimi kamerami. Na tak način bodo prenašali petindvajset tekem, med ostalim pomerek Slovenije proti ZDA, kar je dobra reklama za nas, saj je v ameriških medijih veliko govora na ta račun. Malo verjetno je, da jo bo mogoče pri nas gledati v živo, kajti pravice pri takih dogodkih so jako striktne. Govori se sicer, da bodo Sonyjevi 3D-televizorji dobili spletni vtičnik, prek katerega bo mogoče gledati fuzbal, a Japanci tega uradno niso potrdili. V ljubljanskem Sony Centru so dopustili možnost predvajanja tekem, vendar z zamikom. Tudi slovenski kinematografi se niso odločili za take predstave (ponekod v tujini so se), saj jim najbrž ni v interesu v dvorane spustiti horde pivskih navijačev.

3D-izkušnja

Na Panasonicovi predstavitvi so izrecno poudarili, kako pomembna je velikost zaslona pri uživanju 3Dja. Zato je njihov najmanjši prikazovalnik petdesetica. Preizkus je pokazal, da je trditev še kako resnična. Celo pri tako velikem televizorju je za najboljše doživetje treba sedeti največ poldrugi meter stran. 3D-slika mora namreč, tako kot v kinu, zapolniti čimveč vidnega polja. Le tako se lahko vživimo v trorazsežen svet. Gledanje 40-palčnika s treh metrov je čisto nesmiselno, saj zavoljo okolice v zornem kotu televizor dobi tunelski učinek in predstavlja le luknjo med omarami ali v steni.

Televizorski 3D je videti pristno globinski, temu ne gre oporekati. Kajpakda ob predpostavki dobrega materiala, torej posnetkov z dvojno kamero. Tista naknadna poglobljevanja videa nalik aktualnim Titanom so bolj polovičarska. Še toliko bolj brezzvezno je potemtakem televizorsko pretvarjanje 2D-videa v 3D, kar umejo Samsungovi in Sonyjevi displeji. Morebiti bodo nekoč ti algoritmi na podlagi ostrine in barvnih kontrastov zares poustvarili dober približek resnične večdimenzionalnosti, a ta generacija naredi največ nenaravno dvoplastnost, s katero si ne moreš pomagati. Resda ni nič narobe, če to možnost TV ima, ne sme pa to biti utež za nakup. Konec koncev naj bi bil ogled 3D-filma doma občasna delikatesa, ne privzet način za celoten TV-program. Zato naj bo takrat, ko si nadanemo špegle, vir pristen.

Od vselej je najbolj učinkovita demonstracija 3Dja neprestana venštrlečnost, naj bo to škropljenje vode, po katerem si podzavestno obrišeš šipce, ali v publiko izstreljena puščica. Toda kot je pokazal Avatar, je lahko izkušnja vrhunska tudi brez metanja 3D-učinkov v obraz vsake pol minute. Gotovo bo nova prostorska komponenta poleg frišne opreme zahtevala tudi sveže režiserske prijeme. Najlažje delo imajo pri spravljanju v veren 3D animatorji izrisank. Le-te ne zahtevajo dragih kamer in prizore je moč ponavljati ter nastavljati, dokler niso popolni. Nogometna tekma po drugi plati ni najbolj posrečen izkaz prelomne tehnologije, saj pri najbolj pogostem oddaljenem pogledu trorazsežen občutek ne pride do izraza. Zato bo Sony južnoafriški mundial snemal s poudarkom na bližnjih kadrih.

Ker je v kinih mogoče že lep čas gledati 3D-filme, itak vsi veste, kakšen je videz oziroma občutek. Televizorji so svetlejši, kar je dobro. Kljub temu je priporočljivo gledanje v temi, kajti očala so tudi pri odprti zaslonki temnejša. Sem pa opazil eno motečnost: nekateri LCD-displejčki (prikaz na DVD-komponenti) skozi očala moteče utripa! Edinole za podpise ne morem podati mnenja, saj jih na TVju nisem videl. Besedilo namreč predstavlja težavo, če je kot v prvih 3D-filmih zadegano na lasten sloj. Po novem so v kinih v isti globini, kot je trenutni fokus, zato oči ne trpijo.

Kakšno je moje širše mnenje o domačem 3Dju, sem razdelal v uvodnjaku, kjer ilustracija dobro ponazarja videz družine pred takim televizorjem. Pri razvoju tehnologij v čimbolj praktično smer je res nezaslišano, da nas hočejo v letu 2010 obsoditi na nošenje plašnic.

3D-PLAYSTATION

Sony kani playstation 3 junija oplemenititi s podporo stereoskopskim televizorjem, vendar dotični firmware še ne bo predvajal 3D blu-rayev, marveč bo le za špilanje. Filmska opcija pride kasneje in ker ima naprava HDMI 1.3, video baje ne bo tekel v ločljivosti 1080p, marveč le 1080i. To je slišati in videti apnenčarsko, vendar gre za špekulacije, saj Sony tega oficielno še ni razložil. Je pa res, da bodo tudi 3D-igre pikslasto podhranjene, kajti namesto polnega HDja s 120 spremembami na sekundo se bodo kazale v 720p in pri 60 hercih, po 30 za vsako oko. Takšna je pač meja konzolinih grafičnih zmogljivosti in v 3Dju si razvijalci ne smejo privoščiti kakršnegakoli zatika. Zato znajo biti nekatere igre rendrane celo v še nižji ločljivosti in s kakim učinkom manj.



Imel sem priliko užiti 3D-demote Motorstorma, Wipeouta HD in Super Stardusta HD. Četudi globinskega občutka ne morem zanikati, se je nižja ločljivost slike poznala. Tudi zato, ker sem v iskanju najboljše izkušnje sedel le meter od 52-prstne bravie HX900. Najbolj se mi je dopadlo tovornjakarsko dirkanje v Motorstormu, ki je sicer delovalo nekam plastično, a je zgledalo kot resnično preganjanje hecnih terenčkov. Wipeout se mi je zdel počasnejši in me ni navdušil, dočim je bilo igranje Stardusta seveda ploskovno, le ozadno dogajanje je dajalo občutek globine. A ko je ladjico razneslo, je spektakularno poletela ven iz zaslona, kar je bil najboljši 3D-učinek v igri, kar sem jih videl. Skupaj z omenjenimi naslovi bo junija v PS Storu naprodaj še prenovljeno metanje človečka Pain.

Kateri bo prvi orenk naslov s 3D podporo, se ne ve, a imam občutek, da to ne bo postala privzeta lastnost. Grafična cena je ipak previsoka. Bo pa zanimivo videti kakšne hece v navezi z mahalom move.



SERGEJ HVALA

SNETI



Ko sva se menila za intervju, si rekel, da trenutno igraš tri špile in da je zate pomembna vsaka ura. Dobil sem občutek, da pri tem ne gre za tisti študentski izgovor par ur pred izpitom, ko se začne človek končno učiti ... Pri tebi kakršnokoli polovičarstvo ne pride v poštev, ne?

Ne. (Smeh.) Ko se igra, se igra. Da imaš potem čim več časa in snovi za pisanje.

Po koliko urah v istem dnevu igranje zate preneha biti v prvi vrsti zabavno in se spremeni samo v šiht?

To je tako, kot bi jedel same torte. Slej ko prej bi rekel: "Fak, zdaj imam pa cuker visok." Sicer pa odvisno. Če je špil dober, pride tak moment kasneje, če je slab, pa po desetih minutah. Pri enih igrah je tako, da jih prav fizično ne morem igrati. Moram iti ven ali nekaj časa početi nekaj drugega, da jih potem spet lahko pol ure igram.

Kakšno dioptrijo imaš?

Na enem očesu 1,75, na drugem 2 in nekaj.

Saj to še ni toliko veliko po vseh teh letih igranja ...

Ne, ni. Dober zaslon je važen. Če bi igral na zanič monitorjih in tevejih, bi bil zdaj najbrž že slep.

Igranje včasih povzroča tudi kake psihične izpade. Kakšen je bil tvoj najhujši napad besnila ob posebno zaguljenem špilu?

Najhuje je bilo, ko sem plošček zlomil, ga dodatno razrezal na koščke in jih obredno zažgal. Nisem mogel več. (Smeh.) Vsaka sekunda je bila muka.

Nekje v širši okolici Ljubljane, na mirni ruralni lokaciji, stoji lična hiška z občasnim razgledom na jezerce. A v tem idiličnem okolju se dogajajo čudne stvari – kolje se, strelja, bombardira in šutira na gol. Na srečo le na ekranu. To je namreč domovanje ultimativne slovenske igralne mašine, mojstra špilov in peresa, ljubljenca Jokerjevega občestva – Snetija. Gre za visokega možakarja sicer dobrodušne narave, a pozor, ne reci kakemu njegovemu priljubljenemu špilu 'igrica'. Lahko postane razdražen. Šerlok kljub stotinam intervjujev v novinarski karieri s strahospoštovanjem prestopi prag Snetijevega igralskega brloga in bivalca zasliši o mnogih stvareh. Med njimi takih, ki jih o njem bržda še niste vedeli.



Kot menda ve vsak star Jokerjevec, si odraščal v Idriji. Kakšni so spomini na tvoje otroštvo v času ranjke SFRJ?
Takrat smo imeli majhne črnobele televizorje in piskajoče škatlice. Tole danes je primerjalno znanstvena fantastika. Je pa princip isti. Te stvari se velikokrat uporablja, da uideš iz sveta, ki ti ni všeč. Takrat Idrija ni bila ravno idilična, zato me je potegnilo noter. Imel sem to srečo, da sem dobil spectruma. Mislim, da je bilo nekje 1984, se pravi pri enajstih. Najprej ga je dobil kolega in sem bil nad njim čisto očaran. Potem sem začel z "mama, mama, kupi, kupi", bilo je eno leto teženja in mojega dela. Ko sem končno prejel mavrico, sem se ji do konca posvetil. Itak takrat ni bilo toliko drugih stvari, ki bi jih hotel početi. Sicer smo kot vsi imeli bend, bila je šola in rudarsko mesto s svojimi bari. Lahko bi se ga zapil ali pa ne. (Smeh.)

Kakšen bend ste imeli?
Ma nek garažni. En del repertoarja so bili Beatli, drugi del pa Kuzle in podoben šundr. Enkrat smo tako nažigali v gradu, da je počil omet na stoletnem zidu.

> **Pravijo, da gleda stereoskopsko s 120 fps in da ima deset nintendovih palcev. Pravijo, da zna naizust vse Jokerjeve ocene in da analizira igre celo v spanju. Morda ja, morda ne, vem le, da sliši na vzdevek Sneti.**
> ***-LordFebo***

Ja, v tistih časih je bila idrijska punk scena močna ...
Metal in punk. Ni bilo nobenih rejvov, tehna, diska ... Samo na ostro. Zato sem spisal članek o metalu, ker izhajam iz tega okolja. Tudi na vasi, kjer sem zdaj, so sami metalci. Ne vidiš nikogar, ki bi v fensi coticah hodil na rejve. Le metal, črno, majice Obituary. Kaj boš pa drugega počel, kot bil jezen na svet.

Ampak tukaj je verjetno veliko bolj idilično kot takrat v Idriji?
Je, ampak nočeš tega. Hočeš ven, adrenalin, nekaj drugega, razfukat staro in ustvariti novo. Ko si mlad, imaš dosti testosterona. To daš lahko ven skozi muziko. Ali špile.

Torej je bil tvoj prvi računalnik spectrum. No, saj takrat sta bili samo dve izbiri.
Eh, commodore, kaj češ s tem ...

Ej, jaz sem imel commodorja!
To je pa tvoj problem. (Smeh.) Ah, saj ni bilo take razlike. Eni so bili za eno, drugi za drugo. Eni za mavrico, eni za slonokoščenca, kot se je reklo tema osembitnikoma. To je pač človeška potreba, da imaš nekaj drugačnega, boljšega kot nekdo drug in da se v skupini identificiraš s tem. Enako kot pri avtomobilih. Če imaš alfo, so vsi volkswagni zanič.

Si bil v srednješolskih večinoma zabubljen pred ekranom ali ste se z družbo kaj potikali po klubih in lokalih?
Smo se, ampak mi nikoli ni sedla ta scena. Bili smo po mladinskih klubih, takih in drugačnih veselicah, nisem stalno čepel pred tevejem in nikoli šel ven. Dosti smo šopali naokoli. Ko si mulc, počneš vse sorte. Ampak vedno znova, ko si prišel domov, je bila tam lepa škatlica – kaj bomo danes igrali, side one, play. Hudo! To je bil pomembnen del sveta.

Kasneje si študiral v Ljubljani?
Ja, angleščino. Nikoli nisem bil v študentskem domu, ker sem imel za to državo previsok standard, čeprav sem vse prej kot iz bogate družine. S prijateljem sva v Ljubljani vzela v podnajem stanovanje še s tremi random človeki. Potem smo noter dali moj PC, televizor in konzole ...

So cimri delili to tvoje navdušenje?
Pa še kako! Dobre seanse smo imeli, od fuzbala do Street Fighterja. Kar nekajkrat sem se zbudil ravno prav prepozno, da bi še ujel vaje na faksu, s cimrom sva se spogledala in rekla, ma, če smo dan zajebal, ga dajmo do konca zajebat. In smo začeli špilat.

Kasneje si dobil štipendijo za študij v ZDA, v Ohiu. Kaj vse si počel tam?
Dobil sem Sorosovo štipendijo za obetavne študente. Še zdaj ne vem, zakaj natanko. Nisem bil najboljši v letniku, a očitno sem spadal med tiste, ki so imeli nekaj. To je bil kulturni šok. Drugačen način razmišljanja. Dobil sem sobo v hiši, noter sem dal računalnik, za katerega sem pol kosov prinesel iz Slovenije, recimo mamaplato s procesorjem, ram in disk. Ostalo sem kupil tam in kišto sestavil. Nakar sem nabavil še saturna in playstation, v dnevni smo imeli svoj televizor ... Game on, baby! Cimre sem čisto okužil. (Smeh.) Fora je bila v tem, da sem imel veliko predavanj, ker sem vzel španščino, japonščino, črnsko literaturo in zgodovinski roman, ampak je bilo brezveze, ker mi filofaks itak ni ničesar priznal. Je bilo vseeno, če bi hodil na predavanja ali ne. Zato sem kakšnega mirne duše izpustil. V bližini so bile tudi štacune s špili v nakupovalnem središču, kjer sem bil dvakrat na teden. Pri tem moraš vedeti, da je bilo to leto 1995, ko smo bili pri nas v teh rečeh še v povojih. Duka 3D sem recimo kupil dobesedno nekaj minut pred odhodom na letališče, ko sem se ob zimskem semestru vrnil domov na krajše počitnice. S prodajalci sem bil hitro na živjo, ker sem tam pustil dosti keša. "Sergej, je prišlo, kar si naročil iz Japana" – o, hudo, dej in sem šel špilat. Tako kot danes, samo zdaj se veliko stvari dobi na spletu in se je malo izgubil ta prvinski občutek dobivanja stvari, ki jih prideš iskat k nekomu. Zdaj samo downloadaš in adijo.

Kaj tebi pomenijo ti Jokerjevi jubileji? Čutiš dvestoto cifro kot prelomnico ali sploh ni časa, da bi si vzel premor in pogledal nazaj?
Joker je projekt, ki se stalno nadaljuje. Ne moremo zdaj dva tedna žurati, ker smo naredili dvestoto cifro. Resno jemljem to, da je pomembna pot, ne cilj. Če gledaš samo na cilj, boš zgrešil tisto, kar je vmes in kar je pomembno. Vsaka številka je posebna. No, dvestota je bila malo bolj posebna. Lepo, da smo prišli do sem. Samo da bi se blazno zadrževal na tem in bralce posiljeval s tem, kako je bilo včasih, to ne. Ne moreš pol cajtenga posvetiti temu, kaj je bilo.

Tvoja in Davidova zgodba z Jokerjem se je začela pri neki drugi reviji, Mojem mikru. Pri katerih letih si jim poslal prvi opis?
Pri štirinajstih, leta 1987. Napisan je bilo na roko na črtan papir iz zvezka. Opisal sem Crystal Castles za spectruma, napisal sem obupno zanič, a očitno ne tako grozno, da ne bi bilo objavljivo. Z ogromno popravki ranjkega urednika MM Aljoše Vrečarja.

Ko se je maja 1992 Joker ločil od Mojega mikra, je revija v bistvu takoj zamrla za kako dobro leto. Zakaj in kako ste se spet postavili na noge?
Tisto je bilo res čudno. Mi smo napisali vse, nakar Jokerja ni bilo in meseci so šli mimo. Potem pa se je spet začelo. Moj mikro je šel takrat v bolj 'resne' vode, zato so to malo premešali in mu Jokerja začeli prilagati, namesto da bi bil samostojna revija kot sprva. Takrat nismo dobili svoje sobe za uredništvo in bili tam. Vse se je delalo na daljavo, kar je verjetno vplivalo tudi na današnji način dela. Jaz sem to počel malo fakultativno, ker je prinašalo denar in ker sem počel tisto, kar me je veselilo. Se pravi igral in pisal – v oboje sem bil od nekdaj zaljubljen. To je to. Nisem se ukvarjal s tem, kaj bo Joker nekoč.

Tista prva leta sta menda z Davidom veliko časa prebila v boju s cariniki. Kako ste takrat prihajali do špilov za opise?
Uf, to se je tako švercalo, da bohpomagaj. Vsake toliko sva se odpeljala v Munchen, kjer si dobil najnovejšo robo, posebej takrat, ko so se začeli CDji. Tam sva dobesedno izropala trgovine, folk nama je naročil več komadov avanture Under a Killing Moon in bil seveda pripravljen odšteti za provizijo. Kupila sva po dvajset iger in jih zložila v prtljažnik, vmes trikrat falila avtocesto, pa potem rikverc po njej ... Ne vem, kako sem preživel. (Smeh.) Včasih sva švercala kako bolj dragoceno robo, recimo joystick, ki je takrat stal kakih 200 mark. Na carini sva spraskala dol nalepko s ceno in dala gor nalepko od špilov. Carinik naju je spraševal, kaj je to. "To je za igrice." "Potem ne stane veliko?" "Ne, ne, ah kje, saj so samo igrice." (Smeh.) To so bili časi, ki pri nas nisi mogel dobiti zadevščin. Danes je tu Indija Koromandija. Tega mogoče mlajše generacije ne bodo nikoli razumele na tak način. Sicer je nevarno, da zdrkneš v tiste vode kot kak zbiratelj vinilk, v smislu, koliko sem car, ker sem to doživel. Hočem samo povedati, da bolj cenimo tisto, kar imamo, ker smo včasih imeli manj. Danes imajo mladi več, s čimer ni nič narobe, hvala Bogu, da imajo. Je pa v tem nevarnost, da ne ceniš toliko tistega, kar imaš. Včasih si dobil eno čokolado in si padel dol. Danes jih imaš v trgovini cele vrste. S špili je enako. Jaz se še vedno razveselim skoraj vsakega novega špila. Zavedam se, da je to nekdo naredil, narisal, sprogramiral, pakiral ... Medtem ko dvomim, da ima človek, ki visi na Partisu z optiko in vse downloada, veliko spoštovanja do tega.

Koliko ljudi se je približno zvrstilo v ekipi Jokerja skozi leta?
Če štejemo tiste hlapiče, ki so pisali bolj miniaturne stvari, kakšnih štirideset ljudi.

Od začetka pa sta samo vidva z Lordom?
Od samega začetka, da. Kasneje je prišel Quattro, ki je bil sprva pri Megazinu in je potem prišel k nam, ko je ta umrl. Megazin je bil zanimiva in predvsem

> **Čeprav bi od igrofila pričakovali, da je nočna ptica, je s Snetim drugače. Navadil se je hoditi s kurami spat ter vstajati zarana. To se mi zdi pametno, kajti red mora biti, četudi delaš od doma.**
> ***-Navi***



poštena konkurenca, ki je od takrat ni bilo več. Če nimaš konkurence, ni tekmovanja, kdo bo prej objavil, kdo bo bolje naredil, kdo bo kaj imel. PC Gamer in podobne tujelicenčne solate, ki so jih zvečine prevedli iz angleščine, niso bile vredne tega statusa. Zdaj pa je konkurenca ves svet zaradi interneta. Težko je tekmovati s tem.

Joker je v temelju zgrajen na odnosu med Davidom kot urednikom / oblikovalcem in tabo kot osrednjim piscem / lektorjem. Kako se je skozi leta razvijal ta vajin odnos, tako prijateljsko kot poslovno?
Golo naključje. Vsak je enostavno delal tisto, kar zna, in očitno so se stvari poklopile. Lahko se ne bi. Vse se je zgodilo čisto naravno. Nikoli nismo imeli nekega hudega proračuna, blaznega uredništva, novinarsko izobraženih ljudi. Smo igralci, ki pišejo, ne novinarji, ki igrajo. Ravno iz tega vse izvira. Ko pišeš o tem, se učiš in bralci s tabo. In prišli smo kar daleč.

> **Ko se nečloveško potrudim, sem v reviji podpisan na osmih straneh. Sneti s palcem leve noge mesečno popiše petkrat več pagin in ustvari še tri članke za naprej. Še vedno sumim, da je vpletena magija.**
> ***-Case***

Je kdaj prišlo med vama do sporov?
No ja, enkrat ali dvakrat sva se resno spočila in vpila, jaz bolj kot on. Ampak pomembno je to, da je bil projekt vedno nad tem. Midva nisva enaka, pravzaprav sva si zelo različna. Ravno to doprinese, da je Joker široko usmerjen. Vsak da svoje mnenje, včasih se pizdimo in to je to. Večinoma glede tega, kaj bo objavljeno in kako. Vsak mora kdaj drugega zažlajfat, popraviti, vsak ima določen ego. Ko stopiš v prostor drugega, je konflikt neizogiben. Ampak ta konflikt ni bil nikoli tak, da ne bi bil v interesu Jokerja.

Si kateri od vaju lahko privošči bolniško?
Ne. Sem že marsikaj dal skozi, pa nisem vzel dneva bolniške. Itak gre bolj za počitnice kot za bolniško. Če si zlomiš nogo, je fajn, lahko še več špilaš, hehe. Če si zlomiš zapestje, je pa težava. Zato tudi ne treniram nindžicuja, nočem imeti polomljenih rok. (Smeh.) Malo se čuvam. Po eni strani je sreča, da nisem imel takih poškodb. Po drugi strani pa gre za zagnanost. Lahko bi si že kdaj vzel bolniško, pa si je nisem. Stvari je treba narediti in pika. Tukaj ni trtemrte. Bralec hoče petnajstega Joker in njega ne zanima, s čim si se ti moral ubadati. Dokler sem v službi in službi bralca, ne morem reči: "Boli me kurac, grem jaz za dva tedna na smučanje." Ampak dolg dopust se mi tako ali tako ne dopade, ker ne vem, kaj bi počel. Raje grem za dva, tri dni nekam na samo in v ponedeljek sem kot rožica. Zakaj bi izklopil nekaj, kar imam tako rad?

Koliko generacij bralcev je imel Joker do sedaj? Dve, tri? Se jih da definirati?
Mogoče bi šlo kar po desetletjih. Prva generacija smo bili mi, ki smo začeli v osemdesetih – generacija spectruma, commodorja, NESa, gameboyja, prvih PCjev, disketnikov, jantarnih zaslonov. Potem je prišla generacija, ko je računalnik postal manj mašina za tipkanje .exe, .bat in takih stvari, ko je postal bolj uporabniški. Sem sodijo še playstation, 3D-grafika, Windows 3.1. Te stvari so že definirale novo generacijo. Tretja pa je prišla z bumom interneta.

Kakšen je občutek, ko star fan pove, da Jokerja ne bere več, da je stvar prerastel oziroma nima več časa, vidva pa kar vztrajata?
Povsem naravno se mi zdi. Škoda sicer, da človek pusti špile in Joker, a to razumem. Če jaz ne bi tega počel poklicno, tudi ne bi imel toliko časa za igranje. Zanje potrebuješ veliko ur. Slišim pa tudi, da me je ta in ta prerastel ali da sem včasih bolje pisal. Na to pravim, da se vsi spreminjamo. Tudi Joker. Včasih smo delali tako, da je čudež, da je sploh kaj izšlo. Imeli nismo nobenega koncepta, vse je šlo noter, kar je nam pasalo. Ampak očitno smo zadeli neko struno, enim je zelo pasalo. Zdaj pa se vidi, da hočemo povedati več in na malo drugačen način. Nikdar pa nimamo sestankov, na katerih bi poslovno modrovali, kako zadovoljiti kar največ bralstva, kaj je zdaj 'in', kako bo izplen na koncu meseca čim večji. Mi smo vedno najprej pisali zase. Če bo nam dobro, bo tudi bralcu dobro.

Verjetno si marsikateri bralec tvojo službo predstavlja takole: vstaneš, špilaš, kosilo, špilaš, večerja, špilaš, nekaj napišeš, greš spat in tako vsak dan. Konec meseca pa "jeee, plača!" Kako stvar poteka v resnici in koliko je to zate res sanjska služba?
Mnja, nisi dosti falil. So dnevi, ko šopam kak špil od jutra do večera in še čez. In so dnevi, ko ne igram skoraj nič, ker rihtam tekste drugih piscev in gladim svoje ali se ubadam z opilki lastnega življenja. Težko bi rekel, kakšno je povprečje igranja. Recimo, da približno ustreza uram normalnega šihta, ampak v petek in svetek. Januarska cifra mora iziti ne glede na praznike. Res si sam določam ure, ampak delavnik je delavnik.
Špilanje ne vključuje le golega prehoda skozi igro, temveč iskanje variant, preučevanje mehanike, preizkus drugih zahtevnosti ter ogled iz več zornih kotov, recimo hardcore igralca, nedeljskega in tako dalje. Za to gre kar veliko časa, precej več, kot če bi bil recimo filmski kritik. Igranje pa je šele pol dela, kajti prešpilano je treba ubesediti, predvsem z mislijo na bralce. Navsezadnje ne bi nič pomagalo, če bi z levo roko obrnil vsako igro, pisal bi pa kot tretješolec, in obratno.
Moj igralni čas je dokaj skompresiran, saj ne vključuje kavic, kosil in čvekanja s sodelavci v pisarni, ker to počnem doma. To ima prednosti in pomanjkljivosti, od slednjega zlasti, da je težko ločiti službo od zasebnosti. Tudi bližnji morajo biti včasih kar potrpežljivi – imam srečo, da žena razume, v čem je finta, ker bi z neko baburo, ki bi vpila čez igrice, težko shajal. Potrebno je obojestransko razumevanje. A čeprav je pogosto naporno, ko je do oddaje nekaj dni, dela pa je še cela gora (CRUNCH TIMMEEE!!), se ne pritožujem. Kajti to JE sanjska služba. Kljub temu, da bi imel drugje lepšo rit ter manj znucani zapestji.

Ali ljudje kdaj odreagirajo s čudnimi pogledi in majanjem z glavo, ko jim poveš, kaj pri svojih letih delaš za ljubi kruhek?
Saj večinoma sploh ne vejo, za kaj gre. Če jim rečem, da sem kritik iger, se jim nad glavo ponavadi nariše velik vprašaj. (Smeh.) Fino bi bilo kot v neki normalni državi o tem debatirati z ljudmi, ki niso giki. Tako pa taki pridejo samo, ko kaj rabijo, v stilu: "Sem slišu, da je ena fajna igrca zuni, en Grend Teft Uto, a vohka zrihtaš?" Ali pa kličejo s televizij, ko je kakšna afera s pokolom na šoli, kjer je krivec nažigal Doom in se mu je zato kao strgalo. Takrat telefon zvoni, potem pa spet nič. Klasika.

Tvoji opisi so tako vsebinsko kot tudi oblikovno/strukturno raznoliki, velikokrat neklasični. Kdaj ponavadi začne nastajati članek – ko si za računalnikom ali se ti vsebina v glavi 'postavljata' že med igranjem?
Med igranjem praviloma zbiram podatke in jih skladiščim v glavi ter zapiskih. Hkrati se mi tedaj zakoliči okviren ton opisa. Če je igra resnobna in žalobna, ne bom šel pisat posiljeno humorno, in če smo zadevo čakali pet let in na novo definira meje interaktivne zabave, gotovo ne bom napisal kalupskega opisa z gamespotovskim zaključkom tipa »kupi, če ti je ta stil iger všeč.« Nasploh se skušam držati stran od takega opisovanja, ker menim, da morajo biti informacije vpletene v zanimivo, razgibano branje. Zaradi tega se ne omejujem na en sam pristop, ampak eksperimentiram s prvo osebo, debatiranjem z liki, analizo, vključujem razne reference, primerjam z drugimi mediji in skušam najti jedro, od koder igra izhaja. Predvsem skušam res razumeti, kaj so hoteli ustvarjalci povedati in kaj je namen špila, čeprav ga skurcam. Več pristopov pri opisih je pa itak nujnih, saj napišem velik del Jokerja, kar bi lahko vodilo k monotonosti. Upam, da se temu uspem ogniti.

Koliko opisov se je po tvoji oceni nabralo do sedaj?
Nimam blage veze. Kakšnih osem do deset opisov na cifro krat dvesto. Tam nekje okoli 2000.

Dovolj za Guinnessa?
Uf, ja, najbrž res. Samo sem gledal pogoje in s tem so velike kolobocije. Plačati je treba letalsko karto nekomu, da pride to preverit, prinesti vsa mogoča dokazila in ne vem, kaj še vse. Poleg tega jaz ne pišem kot Sergej Hvala, marveč kot Sneti. To bi lahko napisal nekdo drug, pa se podpisal tako. Kako torej to dokazati?

> **Ne bom pozabil, kako so ga zamorci tako pretepli, da se je potem še pol ure izživljal nad mano. V Street Fighterju EX, seveda. Tekken je bil preveč zaseden s prej omenjenimi.**
> ***-Quattro***

Čeprav ne dvomim v premišljenost tvojih opisov, vseeno: bi kaki igri zdaj dal drugačno oceno?
Bistveno drugačne ne bi dal, bi pa mogoče kakšno malo popravil. Težko je gledati na stvari za nazaj, nastane drugačna situacija kot ob izidu. Ampak nikoli ne dajem sebe pred špil. Vedno gledam, kaj so hoteli narediti. Ovijem se okoli špila in kot odrski igralec simuliram nekoga drugega, ki mu je to namenjeno. Pogosto špilam tako iz sebe kot iz njega. Je pa fajn, da se ubadam skoraj z vsemi zvrstmi. Pri tem mislim, da se špili lepo razvijajo. Na splošno je veliko dreka, ampak kje ga pa ni? Razumem, da so se nekateri tega naveličali, ampak ni upravičeno to megakurcanje, kako je vse zanič. Naj si najdejo kakšne neodvisnice, veš, koliko jih je? Igre so po moje še bolj pisane kot muzika in filmi.

Kaj ti je pri tvojem delu v največje zadovoljstvo in kaj največja muka?
Muka je biti prisiljen igrat debilen špil. Popravljanje tekstov je proti temu idila. Če je tekst slab, ga zavrnem. Velikokrat pa popravljam tako, da ga napol sam napišem. Če vidim, kaj je hotel človek povedati, ni problem. Ampak to je veliko laže kot mučiti se s slabimi kontrolami, zanič kamero, bedno postavljenimi nadaljevalnimi točkami in tako dalje v številnih naslovih. Najbolje je, ko pride kak nov hud špil, kak Half-Life 2. To je tako lepo, ko se članek piše kar sam, ti si samo medij za to.

> **Pridejo trenutki, ko bi mi ob igranju zrkla najraje pobegnila iz jamic, ali pa ne spravim skupaj niti odstavka. Potem se spomnim, da ima Sneti še trikrat več zadolžitev in zrkla ostanejo na svojih mestih.**
> ***-Aggressor***

Obstaja kak tuj opisovalec, ki ga spoštuješ in ima podobno kilometrino kot ti?
Kieron Gillen je dosti v redu, eden prvih, ki je šel v 'new games journalism', ki obravnava špile s popolnoma osebnega vidika. S tem se sicer ne strinjam najbolj, se mi pa zdi zanimivo. Včasih je pisal za angleška PC Gamer in PC Format, zdaj za Rock Paper Shotgun in svoj blog. On štarta na osebno izkušnjo, na primer: “Jaz sem igral to pa to igro in sem doživel to in to.” Ni krovnih analiz ali česa takega. Čeprav se mi zdi, da v zadnjem času to subtilno dodaja, a to smo mi delali že zdavnaj: podatki plus izkušnja. To je nekako Jokerjev slog. Zanimiva je tudi garda, ki se zbira okoli Eurogamerja in Rock Paper Shotguna: Alec Meer, John Walker, Dan Whitehead … To so ljudje, ki so začeli s tem približno takrat kot mi ali celo malo prej in imajo na splošno podoben pogled kot mi. Da ne pišejo samo: “Če ti paše ta zvrst, ti bo ta igrica všeč.” Da gre za nekaj več. So pa to Britanci. V Ameriki posel teče po drugačnem kopitu. Veliki naslovi “Ekskluzivno!”, analiza trga, poslovne tabele, podpiranje izdelka. Mediji so del tega. Mi pa nismo del tega, hočemo biti izven tega toka.

Bi se označil za hardcore igralca in kaj to v današnjem času sploh pomeni?
Absolutno sem hardcore. Če je v igri nastavitev za visoko zahtevnost, se je bom lotil. Hardcore gejmer, lahko bi mu rekel okorel ali predan igralec, je čudna žival. Po mojem sta dve vrsti: ena je tista, ki išče izzive, druga pa ona, ki hoče zamotitev za dolge ure. Fajn je, če se to pokrije. To oboje definira hardcore gejmerja in tak sem. Imaš pa hardcorovce, ki cele dneve preživijo ob kaki spletni frpjki, kjer delajo rutinske kveste za rutinski EXP. To je sicer izkušnja, ki traja, a ni izziv. Najboljše so tiste igre, ki dajo oboje, hkrati pa dajo izkušnjo tudi tistim, ki niso hardcore.

Seveda obvezno, čeprav mogoče banalno vprašanje: katere so zate tri najboljše igre vseh časov in zakaj?
Pojma nimam, pa sem dva jurja opisov napisal. (Smeh.) No, če že vztrajaš, bom naštel tri, a ne po vrsti. Najprej Duke 3D, ker je pač Duke in tukaj sploh ni debate. Še danes je to zelo dober špil in je prvi, ki je v prvoosebno streljanko dal hud lik. Potem valjda Street Fighter 2, bistvena pretepačina, ki je približala žanr milijonom in dokazala, da je mogoče doseči uspeh z nadzornim sistemom, ki ima šest gumbov namesto enega, kakor bi želeli kravatarji. Igra je bila gromozanski uspeh in je dokazala, da zna folk čisto dobro razmišljati, da ga ni treba poneumljati. Potem pa hmmmm … (Par trenutkov razmišlja.) Po moje kar Shadow of the Colossus, ker je to umetnina. Na bednem playstationu 2, ki je danes res že čisto zastarel, so zmogli pričarati nekaj čisto novega, izven tega sveta. Pa še Zelda: Ocarina of Time bom rekel, ker je v njej akcija in še delujejo možgani, združek pa je narejen perfektno.

Kateri špil pa te je najdalj časa držal za ekranom?
Pro Evo 5. Stotine ur. To sva s prijateljem Juretom toliko prešpilala, da poznava vse statistike količkaj pomembnih igralcev. Park Ji Sung je bog. Blizu po dolžini igranja je Street Fighter, a ne vem natančno, kateri del, najbrž dvojka.

Dajmo bralcem majčken vpogled v eno vaših internih for – govori se o tvojem očetu Dolphu Lundgrenu in mami Fabiu …
Kako naj razložim interno foro? (Smeh.) Poglej Dolpha Lundgrena in poglej Fabia. Daj ju skupaj in dobiš mene. (Potegne z roko skozi ne ravno fabiasto bujne ali dolge lase.)

Si tekmovalen tip, ko igraš z drugimi? Prenašaš poraze in zmage dostojanstveno ali z izgovarjanjem in zbadanjem?
Nisem zadovoljen, če izgubim. Predvsem zaradi sebe, ker imam visoke standarde. Sem perfekcionist, hočem zmagati, čeprav je samo igra. Včasih me razpizdi, ko prideš na tekmovanje, kjer veš, da si dober, pa potem vse izgubiš. A po drugi strani se skozi poraze učimo, tako da nisem ZARES jezen. In še ta nejevolja ne traja. Zares pomembne so mi druge reči v življenju, da imamo vsi dovolj za jesti in obleči, avto, sonček in podobno.

Novinarski kolega iz Mladine je zapisal, da bi ti za tvoje delo na področju jezika, ki si mu nedvomno vnesel novo sproščenost, okretnost in igrivost, podelil Prešernovo nagrado. Kaj porečeš na to?
Nimam se za nič posebnega. Besede že obstajajo, jaz jih samo pregibam in uporabljam. Kakšno pa naredimo, če je treba, ampak vse v interesu dobrega cajtenga.

Poleg kopice starih besed, ki ste jih oživili v svojih besedilih, ste pri Jokerju izumili marsikako skovanko. Katera, ki je zrasla na tvojem zelniku, ti je najbolj v ponos in se je najbolj prijela?
Imamo svoje besede, a ne vem, kdo konkretno si je na primer izmislil 'streljačine'. Treba je bilo pač skovati termine, vsako področje jih mora imeti, tudi igre. Streljačine ali streljanke, pretepačine, igričarstvo … Eni so slišati v redu povsod, nekateri so bolj jokerjevski in jih ne moreš objaviti drugod. So se pa nekateri izrazi kar uveljavili v tistem delu slovenskih medijev, ki dejansko celo kdaj poročajo o špilih in imajo o njih vsaj nekaj pojma.

Po eni plati se mi zdi škoda, da se tvoj prispevek k osvežitvi jezika velikokrat zvede na eno samo stvar, ki se zdi skoraj banalna – na razliko med javno rabo izrazov igra in igrica. Zakaj je zate to tako pomembno?
Ker je butasto, da se vsem reče igrice. Zakaj se reče olimpijske igre in ne olimpijske igrice, filmi in ne filmčki? Rad imam simetrijo. So igre in so igrice, so kompleksne in so preproste. Saj navsezadnje, naj govorijo igrice, ampak opozorim pa lahko. Naj se zavedajo razlike, ne da je vse avtomatsko igrica, ker smo tako govorili včasih.

Koliko časa že traja ta boj z ostalimi mediji? Je v osrednjih občilih opaziti kaj sprememb v zadnjih letih glede pisanja o igrah?
Mislim, da malo pa res. Nekje so kar striktno začeli uporabljati igre, potem ko sem malo popizdil. Klical sem na časopise, a so se uredniki izgovarjali na lektorje in prevajalce. Ne rečem, da morajo biti vsi izvedenci za igre, ampak človek, ki o tem piše, naj ima o stvari vsaj minimum pojma. Poznam špile in če vidim, da se narobe uporablja, bom nekaj rekel. Ne bom jim visel za vratom, imam pa dober argument, ki ga predočim.

Mediji so pri pisanju o igrah nagnjeni k opisovanju škodljivih učinkov igranja, zasvojenosti, torej negativnosti. Te to moti ali je vsaj delno upravičeno?
Nehalo me je motiti, ker je splošno stanje enostavno obupno. Novinarji, ki pišejo o igrah, bi morali biti na tem področju kolikor-toliko razgledani. Če pridejo s faksa, ko so stari kakih 25 let, to pomeni, da so odraščali v devetdesetih. Morali so biti prav nekje gor na Šarplanini, da ničesar ne vedo o tem. Če bi jaz tako pisal o pralnih strojih, bi me prišli serviserji linčat. Ne pravim, da so igre nedolžne in da zasvojenost z njimi ni problem. Pravim pa, da pisanje o tem na prvo žogo iz glav ljudi, ki so se v življenju srečali največ z minolovcem in igricami na Facebooku, ni kul.

Kje pa vsaj zadovoljivo pišejo?
Družinina priloga Naša družina je v redu. Bi mislil, da kot verski tisk pojma nimajo, pa ni res. Ne samo, da imajo spodoben jezik, celo razmišljajo o teh stvareh. Pa v Delovi Sobotni prilogi so okej, kadar se dotaknejo špilov. Ostalo, kar poznam, pa sega od skoraj groznega do ološa in katastrofe.

Misliš, da boš ob 20-letnici Jokerja še vztrajal, kljub verjetno še večjemu zamajevanju z glavo in še bolj čudnim pogledom, ko boš povedal, kaj delaš?
To me je včasih prizadelo, a nič več. Če je kdo tako omejen, da ne ve, kaj je to kritik iger, je to njegov problem, ne moj. Včasih sem že sam razmišljal, joj, pa saj res, kakšni friki smo. Zdaj je drugače. Mislim, da bom vztrajal, čeprav bom star 39 let, ne glede na to, ali bo šlo za Joker v tiskani obliki ali na internetu. Nihče ne ve, kako se bo zadeva pri nas razvijala. Če bo občinstvo hotelo zanesljivo, kvalitetno podano informacijo, super. Dokler bodo obstajali razgledani in zahtevni bralci, Joker bo.

> **Moja mama je edini človek na svetu, ki je na rollercoasterju dal čelno raci. Potem smo jo pojedli. Ste vedeli, da je imela moja mama markantno vlogo v Zoolanderju, ki je boljši od večine fotrovih filmov skupaj?**
> ***-Sneti***



Športne dogodke najlepše vidite na HD televiziji.

Glejte kar 7 programov (od tega 2 športna) v visoki ločljivosti pri Telemachu:

EUROSPORT HD · EUROSPORT 2 HD · HD TV SLO · NATIONAL GEOGRAPHIC CHANNEL HD · Discovery HD · HISTORY HD · f HD

080 22 88 Ljubljana

TV • internet • telefon

www.telemach.si

telemach
Moj svet udobja.

PRINC PLOŠČAD

kralj elegance



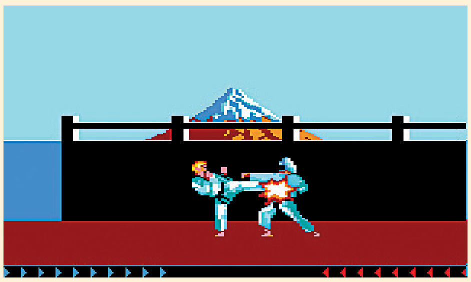
Prišla je pomlad. So[illegible]azpirajo in po žilah samčkov ter samičk drvijo hormoni. Zamisli si, da se kot strumni mladenič v Perziji ravno v tem času zacopaš v privlačno princeso. Treseš se, rad bi bil z njo, pospravil bi svoj handžar v njeno naoljeno nožnico. A še preden ji lahko razmakneš češnjeve cvetove, te čarovniški dvorjan odvrže v temne, poscane grajske ječe. Čaka te nevarna skakalno-borilna pot na svetlobo, kjer ob šerbetu poseda **Sneti**, kronist legendarne serije ploščad Prince of Persia.

Piše se leto 1989 in igre so drugačne kot danes. To je čas romantike, eksperimentov in neraziskanih poljan, na katere redko zaide kravatarska živad. Zato pa sadove svojega dela na eni od njiv ravnokar pobira 25-letni ameriški računalničar Jordan Mechner, ki se mu smeje ob bogati letini. Ga vidiš? Pomahajva mu skupaj, morda kasneje pristopi.



Mechner (45) je ravno zdaj, ko je aktualen film Sands of Time, izdal strip albuma Solomon's Thieves in Before the Sandstorm. Informacije o tem so na *Jordanmechner.com*.

Zagorel, srečen tip je to. Vendar ni neumen kmet z debelim krompirjem. Diplomiral je na univerzi Yale in že ko je bil tam, je izdelal svoj prvi pravi špil, akcijsko avanturo Karateka. V njej si nadzoroval karatejca, ki uleti v grad namrščenega samurajskega gospodarja Akume ('zlodeja') rešit princeso Mariko. Na zapored nanizanih statičnih dvorazsežnih zaslonih je bilo treba med hojo v desno šotokansko preštevati rebra stražarjem in končno nabrcati samega Akumo. Kako enostavno! In kako logično! Jordan je pač rastel z risankami, stripi in fantastičnimi knjižnimi zgodbami, zato je za podlago vzel tipsko paradigmo o gospodični, ki ji preti gorje.

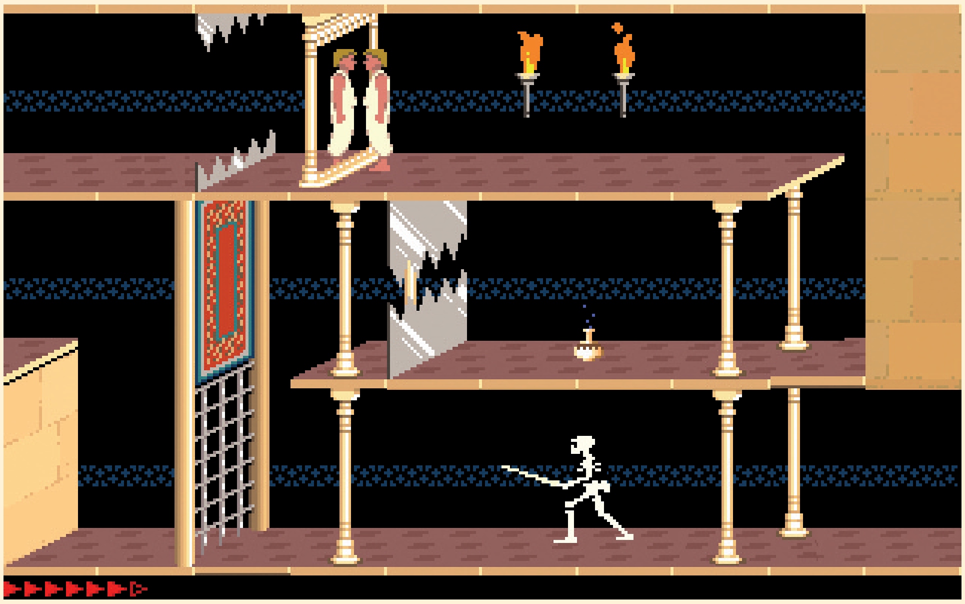


Karateka (beseda pomeni človeka, ki se uri v karateju) v svoji osembitniški gloriji. Nabor udarcev ni majhen, saj jih je moč prožiti v treh nivojih – visoke, srednje in nizke.

Odraščal pa je tudi z željo po ustvarjanju, ki se mu je podredil takoj, ko je pri petnajstih dobil prvi računalnik, apple II. Naučil se je tako programirati kot risati in bil pri tem uspešen, kajti že po petih letih je v nedrjih založnika Brøderbunda prodal nič manj kot pol milijona izvodov Karateke. Špil je izšel za vse mogoče sisteme, od DOS-računal prek appla II do C-64 in spectruma, z zaslužkom pa je avtor odplačal študijsko posojilo in si kupil boljšo strojno opremo. Ampak ta igra je bila šele zametek njegove prave in največje uspešnice: Prince of Persia.

1001 boleča smrt

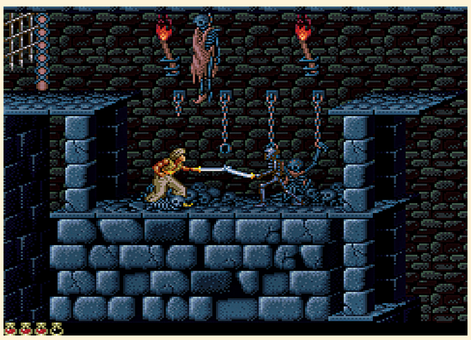
Zgodbovni temelj Princa je podoben Karateki. Si človeček, ki se zatreska v princeso na perzijskem dvoru, nakar ga veliki vezir z majhnim lulekom zapre v temnice pod utrdbo. Na tebi je, da ubožico rešiš in ne zavijaš z očmi ob navajanju vezirjev in sultanov, ki zgodovinsko gledano niso perzijski, marveč otomanski velikaši.
A igralni koncept je Mechner v štirih letih dokaj rednega dela fejst razširil. Namesto da bi se zgolj pomikal v desno in mlatil varnostnike, so bile takisto statične sobe v pogledu od strani razporejene v mrežo. Ta je segala tako levo in desno kot gor in dol, tako da nosti pa so bili obračuni dinamični in napeti, saj defenziva ni delovala in si moral nasprotniku priti blizu, s čimer si bolj tvegal preluknjano ledvico. Ker so bili zamahi hitri, si prestrezanje včasih izvajal kar v tri dni. Običajni stražarji niso bili najbolj sposobni, si pa sčasoma naletel na debeluhe, ki so terjali več odbijanja. Temu je sledil razgiban plenk-plonk, ko si prestregel šeharjev zamah in on tvojega, nakar sta stala in se gledala kot mladi teleti. Okostnjakov ni bilo moč potolči, temveč si jih moral potisniti čez rob. Takisto ni bilo kakih posebnih šefovskih obračunov, z morebitno izjemo spopada s tvojo senco, ki je nastala na četrtem nivoju ob pogledu v čarobno ogledalo. Namig: ljubezen je boljša kot nasilje.



Ah, dobri stari Princ 1. Ljudje v njem še vedno izvajajo hude speedrune, ki temeljijo tako na spretnosti kot dejstvu, da lahko s sovražnikom zamenjaš mesto in mu nato pobegneš.

si se skozi prostore premikal nelinearno. Na posameznih prizoriščih je bilo običajno več ravni, na katere si plezal ali se z njih spuščal. Vsak od trinajstih dokaj širokih nivojev je imel izhod, ki pa ni bil dobrodošlo odprt, marveč je bilo treba za to prej stopiti na bližnjo ploščo v tleh. Ni treba dvakrat reči, da je bila ta spravljena za preprekami. Tudi sicer si naletel na mnogo talnih plošč, ki so odprla ali zaprla ta in ona vrata. Zato je bilo za rešitev potrebnega dosti poskušanja in s tem umiranja.
Včasih te je presenetil kak stražar s turbanom, ki je izvlekel krivo sabljo in te zapletel v preprost boj. V njem si imel na voljo le premikanje levo in desno, odboj ter udarec, s čimer si moral capinu vzeti vse energijske točke, preden je on tebi storil isto. Kljub tej enostav-

A poudarek ni bil na masakru, temveč na opreznem raziskovanju ječe. Za to si imel na voljo tek, previden korak naprej, skakanje z mesta in med laufanjem, pa vzpenjanje na robove ploščadi ter spuščanje z njih. Če si tiščal večnamenski gumb shift, si obvisel z roba. To je prišlo zlasti prav po vratolomnih skokih, ko si komajda dosegel rob zidu na nasprotnem koncu, ali če si hotel bingljaje preveriti, kaj je v sobi spodaj. Norenje se je namreč zelo ZELO hitro končalo s smrtjo, ki te je vrnila na začetek stopnje in resetirala vse storjeno. Tvoj brezimni lik je na kritičnih mestih ob enem samem napačnem koraku ali dejanju strmoglavil v prepad in polomljen negibno obležal, se kruto nabodel na špice in poginil na stražarskem rezilu. Drugod so ga stisnile nalomljene plošče, ki so se se-



Verzija za SNES je bila grafično, pa tudi vsebinsko drugačna od izvirnika, saj so ji spremenili in dodali nivoje.



Jaffar, ki ne more prisiliti princese, da bi se poročila z njim, je zaključni šef enice. V primerjavi z drugimi sekcijami je prav lahek.

sule nanj, in ga na pol presekale nazobčane kovinske plošče, ki so kot terminatorske čeljusti udarjale skupaj in narazen, skupaj in narazen. Bam. Bam. Bam. Zato se je bilo treba na veliko mestih premikati dobesedno kirurško natančno.

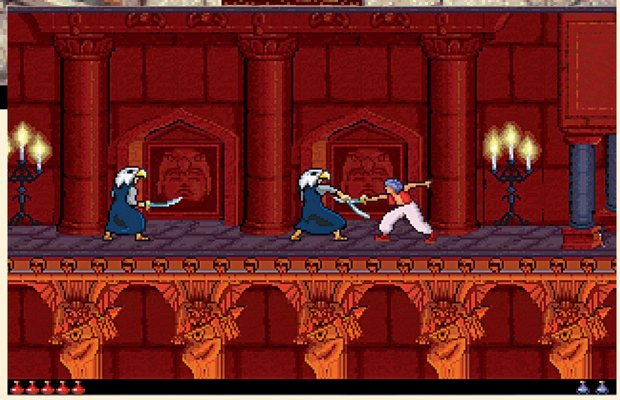
Krepot je vedno prišel nenadno, neusmiljeno in v skrivnostni tišini, saj glasbe skorajda ni bilo. Slišal si le klikote stikal v tleh, ropotanje verig za duri, švistenje in mlatenje pasti ter srhljivo vreščeč krik ob padcu, ki ga je odrezal top udarec v granit. Ne glede na vzrok smrti je kri bogato iztekla iz zlorabljenega telesa nesojenega princa. Toda prevelika skrbnost ni bila priporočljiva, saj si imel za prečkanje vseh nivojev borih šestdeset minut. Ta dvojnost se je izkazala za briljantno, saj ti je za vrat dihala bodisi okolica, bodisi ura. V vsakem primeru je bila težavnost velika, napetost pa stalna.

Jordan, povej

Mechner s polnim jerbasom v rokah ima na obrazu ponosen izraz. *"Ja, kar intenziven je bil Princ. Ko sem diplomiral, sem leto dni preučeval raznorazne zasnove iger in skušal napisati scenarij za film, ker sem bil od vedno navdušenec nad kinematografijo. Pri slednjem nisem bil uspešen, zato sem sprejel Brøderbundovo ponudbo, da jim naredim igro. Vendar sem vztrajal, da imam pri tem popolno kreativno svobodo, in ker je bil Karateka tak hit, mi je uspelo.*

Sčasoma sem prišel na idejo, da bi storil špil, ki bi se tako kot Karateka odvijal na statičnih zaslonih (tedaj ni bilo procesorske moči za gladko premikanje) in bi bil izdelan v slogu ugankarskih ploščad tipa Lode Runner. A temu sem dodal še marsikaj, največ iz filmskega sveta. Zgodbo sem spisal na podlagi britanske verzije Bagdadskega tatiča iz leta 1940, kjer se postaven zmikavt zaljubi v kalifovo hčer, dočim sem mečevanje zmodeliral po zaključnem boju v Robinu Hoodu iz leta 1938 z Errollom Flynnom in Basilom Rathbonom. Vobče pa sem se zgledoval po prvem Indiana Jonesu, onem s skrinjo zaveze. Navdihnilo me je zlasti prvih deset minut, ko mora pustolovec priti od začetka templja do kipca in potem spet nazaj, ne da bi ga nabodlo, zmečkalo ali nasadilo. Ravno ta občutek upehane ogroženosti sem hotel prenesti v Prince of Persia. Da bi se igralec ne počutil, kot da nadzoruje neživljenjsko gibljivo sličico, temveč resnično osebo iz mesa ter krvi z vragi za petami."

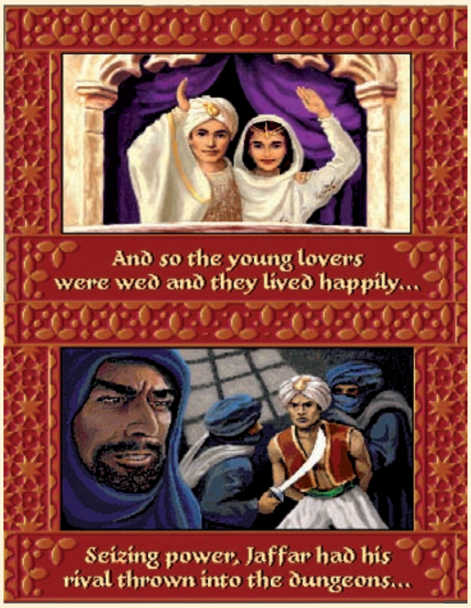




Že začetek dvojke (zgoraj) je težak, kaj šele zaključek (spodaj). Rejp na kubik. Bodo pa vztrajni čislavci težkih iger v The Shadow and the Flame našli dobrodošel, nagrajujoč izziv. Tudi grafika je sila bogatejša in poseduje enako vrhunsko animacijo premikanja, ki je proslavila izvirnik.

Iz košarice mu pobalinsko vzamem korenček in ga zamišljeno pogrizljam. *"K čemur je ogromno prispevala za tiste čase fantastična animacija glavnega lika, ne? Model je vrzeli v tleh preskakoval s pantersko gibčnostjo, se nežno guncal na robovih ploščadi in se mečeval kot na olimpijskih igrah. Če se je pri teku preveč zaletel, je potreboval kar nekaj časa in poti, da se je cepetaje obrnil. Odseve tega smo pozneje videli v naslovih, kot so Another World, Flashback in Iji."*

Ni videti, da bi mi Jordan zameril krajo pridelka. *"Animacija je moja strast že od najstniških dni in v njeno preučevanje sem vložil dolge dneve. Za Princa sem uporabil tehniko, imenovano rotoskopiranje. Svojega brata Davida sem prosil, naj si obleče belo obleko in v njej teče, skače, počepa ter mlati s palico. Posnel sem ga s kamero in naredil veliko fotografij. Nato sem oboje prenesel v računalnik in se lotil pravega dela. Iz obulusa njegovega premikanja sem izbral kupček ključnih gibov in na njihovi podlagi narisal posamezne sličice za animacijo. Sličice sem spojil v neprekinjeno premikanje, nakar sem porabil tedne za usklajevanje z nadzorom. Hotel sem doseči per-*



V dvojki, ki ima več zgodbovnih medzaslonov, izvemo, zakaj je perzijski princ blondinec. Zato, ker je v Perzijo uletel z ladjo iz tujine.



Prinčevski ocenjevalnik iz Perzije

Prince of Persia, 1989 (PC, apple II, amiga, atari ST, amstrad CPC, game boy, GB color, game gear, master system, mega drive, mega CD, NEC PC-9801, NES, macintosh, PC engine duo, sam coupe, sharp X68000, SNES, spectrum) – brez ocene, ker niti mi še nismo tako stari.
Prince of Persia 2, 1993 (PC, mac, SNES, mega drive, xbox) – Joker 2, 60.
Prince of Persia 3D, 1999 (PC, dreamcast v izboljšani obliki s podnaslovom Arabian Nights) – Joker 74, 79.
Prince of Persia Harem Adventures (mobilniki) – brez opisa, duh.
Prince of Persia: The Sands of Time, 2003 (PC, PS2, xbox, gamecube, GBA, mobilniki) – Joker 126, 88.
Prince of Persia: Warrior Within, 2004 (PC, PS2, xbox, gamecube, PSP, mobilniki) – Joker 137, 87.
Prince of Persia: The Two Thrones, 2005 (PC, PS2, xbox, gamecube, PSP, wii, mac, mobi) – Joker 149, 84.
Prince of Persia Revelations, 2005 (PSP) – Joker 152, 75.
Battles of Prince of Persia, 2005 (DS) – brez opisa.
Prince of Persia: Rival Swords, 2007 (wii, PSP) – brez opisa
Prince of Persia: The Fallen King, 2008 (DS) – brez opisa.
Prince of Persia Classic, 2007 (xbox 360, PS3) – Joker 168, brez ocene.
Prince of Persia, 2008 (PC, PS3, xbox 360, mobilniki) – Joker 185, 85.
Prince of Persia: The Forgotten Sands (PC, PS3, xbox 360, wii, DS, PSP) – Joker 202, 72.

fektno razmerje med lepo gibajočim se junakom in njegovo okolico."
Oranžnih zob in zadaha ga potrepljam po ramenu. *"Bodiva poštena. Naredil si hudoben, težaški špil, ki je že pred enaindvajsetimi leti ljudi silil k temu, da so s tipkovnicami razbijali monitorje dosovskih pecejev in applov II. Ter prikazovalnike številnih drugih sistemov, saj je Prince of Persia skupno dospel na devetnajst platform, od amige in spectruma prek SNESa do game boya. Prav tako ne bi rekel, da tvoja 'cerebralna platformščina' spada v sam vrh žanra, saj je malo preozko usmerjena in rahlo preveč enolična. A ravno iz brezkompromisne zahtevnosti, ki je temeljila na takojšnjih crkotih in selitvah na začetek nivoja, in iz verjetnosti lika zaradi odlične animacije je zraslo neopisljivo vzdušje. Čeprav je bila fabula patetična, si se dejansko počutil kot nesrečnik, ki se trudi preživeti in rešiti ljubavni interes. Ozadna črnina ni delovala kot grafična omejitev, marveč kot obet teme, v kateri boš trohnel. Težavnost pa se je zdela posledica vezirjeve nadzlobnosti.*

Dosti je bilo takih, ki Princa niso nikdar končali, in računalniška verzija ni bila uspešnica. Toda v Sloveniji ga je v sandokanski inačici igral domala vsakdo in ga ohranil v spominu kot eno ključnih iger zgodnje dobe osebnih računalnikov. Trženjsko pa je Princ eksplodiral na macu in konzolah, zlasti super nintendu."
Mechner se mi pridruži z veganskim žvečenjem sveže bio karfijole. *"Hmnja, morda je bilo vse skupaj res nekoliko pretežko. Ampak na to se nisem oziral. Nasprotno, v Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame iz leta 1993 sem princa v opazno boljši grafični tuniki, ki pa je bila še vedno dvorazsežna, poslal na še bolj zafrknjeno izgnanstvo v gradove daljne dežele. V njej sem ga ubijal osemkrat bolj instantno in velikokrat kot v prvencu. Čeprav je imela petnajsterica nivojev na sredini zdaj nadzorno točko, je bila odisejada domala sadistična. Celo zame kot dizajnerja. Deloma zato, ker so bili nivoji daljši in težji, z manj opornimi točkami ter z nemalo obskurnimi potmi naprej, ki si jih našel šele z ogromno vztrajnosti ter poskusnih crkotov tako na špicah in v prepadih kot v bazenčkih*



Smrti so v dvojki enako boleče in še bolj takojšnje. Nepremišljen ali napačen korak in si šiškebab ali na dvoje prerezan paradajz. Le krvi je vobče malo manj.

razbeljene lave. Deloma pa, ker princa ni nadlegoval le en sovražnik hkrati, marveč po več njih. Znabiti sem bil hudoba zato, ker sem se hotel Princa kar malo losati, saj sem se vmes preselil v Pariz. Hotel sem potovati, spoznavati svet namesto čepeti v pisarniškem štiblcu in ves dan programirati špile. Nivoje, ki sem jih izdelal, sem založniku v San Francisco pošiljal s kurirsko pošto na 5,25-palčnih disketah. Mi je kar malo žal za uboge igralce, s Shadow sem bil res krut do njih."
Opravičujoče me pogleda, ker ve, da sem tudi jaz eden tistih, ki je trpel ob tej zajebanki. Pred kratkim znova za potrebe teh analov. A nisem jezen, vseeno je bilo kul. Čeprav je moj delovni prostor čudno razmetan in v skritih kotičkih oškropljen s krvjo.



PoP Classic je predelava enice. Zunanjost je modernizirana, princ je gibčnejši, marsikod ni treba biti tako natančen in sovragi imajo nove veščine. Džafar te recimo z laserjem.

Zakopani v peskovju

Red Orbov Prince of Persia 3D iz leta 1999, ki je dvoumno skončal zgodbo prve trilogije, ni bil TAKO slab, kot o njem gre okolišnji glas, a mu je zavdal prehiter izid zaradi založnikovih finančnih težav. Prerod pa je serija doživela s Prince of Persia: The Sands of Time. Igra, ki je začela novo temeljno tridelno serijo, je izšla 2003, projekt pa se je začel že dve leti prej, ko je direktor Ubisofta Yves Guillemot skrivoma odkupil pravice za tedaj že 'klasično' (beri: mrtvo) franšizo in izdelavo zaupal montrealskemu studiu, znanem po Splinter Cellu. Hkrati je kontaktiral Mechnerja, ki je medtem ohranil stike z industrijo iger, saj je 1997 pomagal storiti CD-romarsko avanturo The Last Express, če bi bil pripravljen sodelovati pri razvoju kot glavni dizajner. Je bil.
Rotoskopirana eleganca včerajšnjika je v Pesku izginila na rovaš standardnega poligonskega modela. A ta se je gibal tako življenjsko in spretno, da je bila nostalgija zadovoljena. To je bilo bistvenega pomena, saj je bila igra vnovič spretnostna ploščada z mnogo skakanja, vzpenjanja, spuščanja ter, itak, padanja.



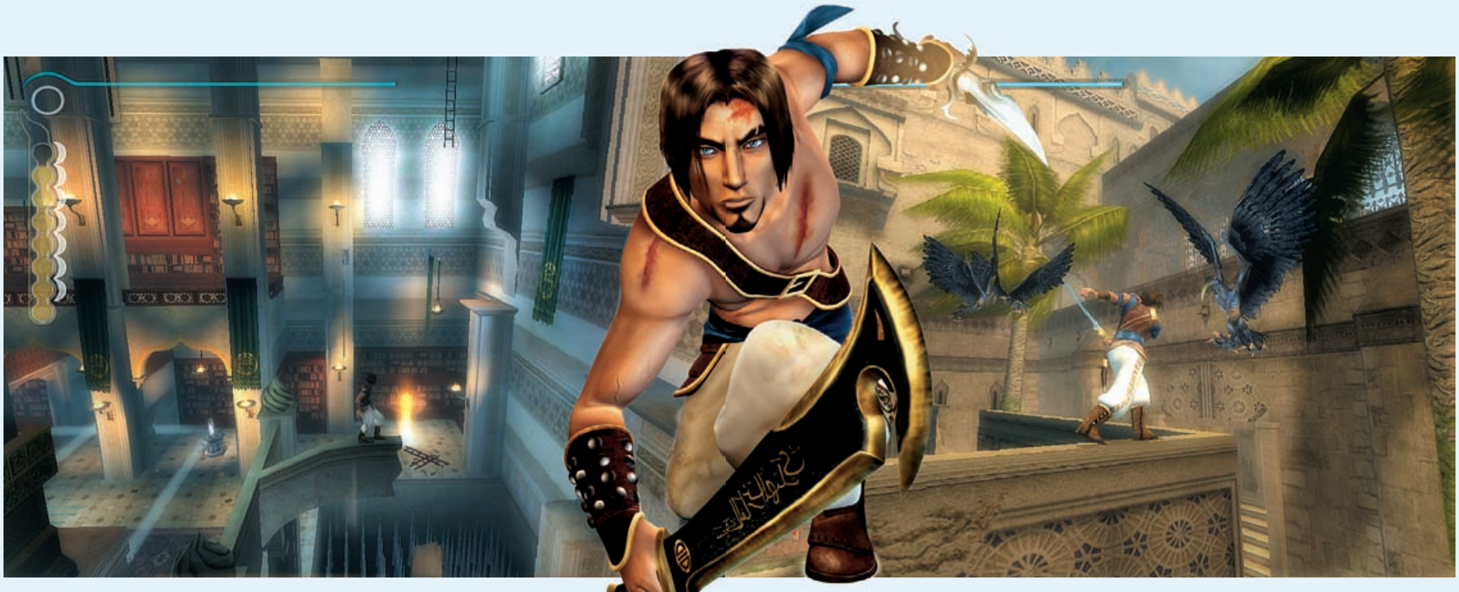
V Princu 3D so te zopet vrgli v ječo, iz katere si se moral izmotati. Igranje je bilo klasično, žal pa špila pred izidom niso spolirali.

Igraj princa od Perzije danes

S Prince of Persia iz 2008, Two Thrones, Warrior Within, Sands of Time in celo Prince of Persia 3D načeloma ni problemov, saj vsi delujejo pod XPji, Visto ter Windows 7. Če so težave, poženi v compatibility modu in/ali namesti zadnjo verzijo zaščite Starforce, ki jo uporablja Two Thrones in zna težiti. Enico in dvojko je pa iz ničle teže usposobiti, saj so ju napisali za DOS. Zategadelj namesti in zakurblaj odlični emulator DOSBox, ki ga najdeš na tomesečni natlačenki ali Dosbox.com. Potem daj obe igri na trdi disk, recimo v imenika c:\igre\Prince1 in c:\igre\Prince2. Špila sta na ploščku, ki spremlja Joker, ali na Abandonia.com. V DOSBoxu napiši 'mount d: c:\igre\Prince1', da pripišeš vsebino imenika Prince1 navideznemu trdemu disku D:. Nato vtipkaj 'd:' in naposled 'Prince'. Vse seveda brez narekovajev. Za dvojko pa mount d: (ali e: ...) c:\igre\Prince2, d:, Prince.
V Prince of Persia 1 uporabljaš tipke levo in desno za premikanje, gor za skok in dol za počep ali splezanje dol. Če v teku tiščiš gor, bo princ skočil šele z roba naslednje ploščadi. Pritisk shifta in nato levo ali desno botruje previdnemu premikanju, shift med skokom ali padcem pa prijemu za rob ploščadi. Meč izvlečeš samodejno, pariraš z gor, udarjaš s shift in ga pospraviš z dol. Ctrl + G shrani položaj v edini prostorček, vendar pred tretjim nivojem ne deluje, ctrl + L ga naloži. Ctrl + Q igro ugasne, ctrl



+ A reštarta nivo, ctrl + R reštarta vso igro, ctrl + S izključi ali vključi zvok, escape pa je pavza. Včasih te zna špil vreči v sobano, kjer so napitki, označeni s črkami. To je zaščita proti kopiranju, ki hoče, da v priročniku najdeš besedo in spiješ napitek z njeno prvo črko. Priročnik je na natlačenki v paketu z igro ali na *Abandonia.com/files/extras/26916_Extra%20 document_Manual.pdf*. Če igro zaženeš s 'prince megahit', lahko s shift + L preskočiš na naslednji nivo, s shift + T si dodaš energijo, s tipko + pa podaljšaš čas.
Prince 2 uporablja slične tipke, le da lahko meč s ctrl izvlečeš kadarkoli, zaporedno pritiskanje tipke za levo ali desno pa sproži senčni način, ko ga pridobiš. Alt + G shrani pozicijo v enega od desetih prostorčkov, alt + L ga naloži, alt + O so opcije in preslednica pokaže preostali čas.



Vzdušje v Sands of Time se je napajalo iz bližnjevzhodnih pripovedk in starih orientalskih filmov, kar zaradi Mechnerjeve ljubezni do slednjih ni čudno. Špil ostaja eden najbolj ličnih in impresivnih akcijskih avantur. Spremljevalka Farah pa je še ena v vrsti dečev, ki jih glavni junak igre nekako rešuje, a mu tudi one pripomorejo. Navdih za mehaniko lahko vidimo v Icu, odsev v King Kongu in God of War 3.





Warrior Within je zamenjal stilistično ploščo in iz sanjave pravljičnosti zašel v temačno ihtavost s tetoviranim junakom ter spremljavo šundrmejkerjev Godsmack. Vsled zajebancije s časovno črto princa vsako noč nadleguje nesmrtna pošast Danaka, zato se loti iskanja rešitve v trdnjavi na ukletem otoku. Škoda, da zgodba ni bila bogvekaj in da se je malo preveč ponavljal. Toda uganke so bile jako fine, tepež izboljšan, peskovnih moči več, zahtevnost pa višja kot v Sands of Time. Priporočam.





Čeprav je ljudem v spominu najbolj ostal SoT, je bil Two Thrones v mnogočem višek sipinske trilogije. Princ zaradi mešetarjenja v Warriorju vase dobi senčni jaz (navezava na izvirnik), ki na predpripravljenih mestih bušne iz njega. Je sicer močnejši v boju, a zahteva obnavljanje peska, sicer umre. Tako se vrne časovni pritisk iz prvenca, kar doprinese k višji zahtevnosti. Med drugim zavoljo tečno razpostavljenih nadzornih točk, dočim je puzel manj, več pa spektakularnih bojev z velešefi. God of War, prikloni se.





Ker je prinčevska štorija močno prilagodljiva, so lahko franšizo leta 2008 pognali nanovo. Novi junak in princesa imata s starima osebama bore malo konkretne zveze, še vedno pa gre za ponavljajoč se motiv žrtvovanja sebe na rovaš ljubezni. A to so znali Ubijevci metaforično poglobiti, česar of Jordana Mechnerja, ki ostaja v svojih lahkotno pustolovskih vodah, najverjetneje ne bi nikoli dobili.

Istotako je bilo treba stopati po ploščah v tleh, da si odpiral vrata, in se zadosti hitro prebiti do njih, ko so se jela zapirati. In tako kot njega dni so princa nadlegovali sovražniki, ki si jih moral posekati.

No, primerjati starega Princa s Sands of Time je kot postaviti starodoben avto ob bok novemu športnemu bolidu. Zgubanež ima svoj čar, toda aduti so na strani mladeniča. Skakanje je bilo s povečanim številom objektov, ki se jih je lahko princ oprijel, dosti bolj kompleksno. Nihal je na drogovih, se vrtel na železnih palicah, po prstih gimnastično napredoval po ozkih poličkah, se z vsemi štirimi oprijemal okroglih stebrov. Bojevanje s pošastki, ki so nadomestili standardne stražarje ter okostnjake, se je odvijalo v 3D-prostoru z izmikanjem, protiudarci, kratkimi kombinacijami in zbijanji po tleh. Tudi zgodba je bila bolj polna, saj je heroja opisala kot sina perzijskega velikaša, ki napade grad maharadže. Še golobradi prinček se želi dokazati pred fotrom, zato gre v palačo ukrast največji zaklad, Bodalo časa. A položaj se zaplete, ko bodalo s skrivnostno peščeno uro dopremijo v sultanov grad kot darilo za mir. Tam iz ure izteče čarobni pesek, ki strese utrdbo od vrha do tal in spremeni vsa bitja v njem v pošastke. Princ stanje v normalo sprva vrača sam, kasneje pa v družbi maharadžine hčerke Farah, ki mu pomaga s streljanjem in odpahovanjem duri. Frači resda nisi mogel ukazovati, a je bila daleč od cvilečih kur, saj je bila samozavestna, gibčna in koristna, zlasti s svojim lokom. S strelicami je znala princa zadeti v rit, če se je postavil med njo in sovražnika. Zlasti pa je prispevala karakter in vzdušje.

Kar se igranja tiče, so bile vdelane še štiri dobre miselne uganke, od katerih je ena hotela premikanje blokov in ena pazljivo poslušanje zvoka. Avdio ostaja močna plat špila, medtem ko pred sedmimi leti opevana grafika danes navduši le z barvitostjo in pravljičnim okoljem. In tu je bil še najbolj značilni element: previjanje časa nazaj z uporabo bodala. Če si recimo strmoglavil v prepad ali so te pokončali, si lahko s coprniško nožičko vrnil dogajanje v predhodno stanje, ako je bilo v njej zadosti peska. Tega si dobil v spopadih, če si capina pokončal na določen način. Več spretnosti v boju je imelo za posledico več 'življenj', prevrtavanje časa pa je privleklo pozornost dizajnerjev in smo ga kasneje srečali v drugih igrah, med drugim dirkačinah Race Driver GRID in Forza ter kultni ploščadni miselnici Braid.

Prinčev prehod v farbovite tri razsežnosti je bil skorajda triumfastičen. Še zdaj ga je nadvse lepo igrati, sploh ker takih lahkotnih pravljičnih akcijskih avantur domala ni več, saj stalno koljemo teroriste in smo zajebano resnobni. Steam ga ima za deset evrov, kar je sicer žafransko, ali ipak – če prezreš tehnično nenapredno podobo, je izkušnja fina. Škoda le, da je igra precej lahka zaradi čas vračajočega bodala, prinčevih sposobnosti ter številnih nadzornih točk. Tako je živo nasprotje brutalnega prvenca in dvojke.

Komercialni uspeh je rodil solidni nadaljevanji, Warrior Within in The Two Thrones, ki sta mutirali v jeznoritost ter sličnost God of Waru in ju je vredno preigrati za skompletiranje trilogije o Pesku. Tu Mechnerja ni bilo več zraven, saj je šel pisat knjige in scenarije. Film PoP je Bruckheimerju recimo ponudil že 2004. A njegovega duha so nasledniki dobro skopirali.

Drevo življenja

Z Jordanom med to razlago poglodava vse sočivje. Zdaj pod košatim drevesom gledava, kako sanjske livade z rdečico obliva ugašajoče sonce, in počasi srkava sveže stisnjen paradižnikov sok.

Naposled Mechner zazeha in se oglasi.

"Veš, presenetljivo dobro delo so naredili Ubijevci tako z Warrior Within, čeprav mi prinčev angst tam ni sedel, kot s Two Thrones. Najbolj pa pri tako imenovanem 'next-gen rebootu' predlani za PC, PS3 in xbox 360, tituliranem Prince of Persia. Res mi je bilo všeč, kako so ohranili vse moje temeljne postavke, se pravi ploščadenje, bojevanje, uganke in spremstvo princeske. Ampak našteto so ovili v frišen, veličasten grafični slog, prekopicevanje naredili epsko gladko in dogajanje postavili v štiri velika, nelinearno nanizana področja. Tudi meni se je igra zdela precej lahka, še občutno bolj kot The Sands of Time, saj v bistvu nisi mogel umreti. Če si kam strmoglavil ali ti je zmanjkalo energije, te je sotrpinka vedno rešila in tako delovala kot gibajoča se nadzorna točka. A lepota, vzdušje in dinamika so bili na najvišjem nivoju."



Zgodbo za film Sands of Time, od koder sta princ in princesa, je Mechner oprl na istoimenski špil, a jo pošteno predelal.

Malce v zadregi se odhrkam. *"To ziher. Ne zameri pa, prijatelj Jordan, če ti rečem, da sem bil kar vesel, da si medtem zaplul v druge vode. Mislim namreč, da bi s teboj na premcu tale PoP ne bil tako fin."*

Videti je radoveden. *"Res? Zakaj?"*

"Zato, ker je tvoja filozofija od nekdaj ta, da se zgodba ne sme preveč vmešavati v igranje. Poleg tega si redno pisal štorijice, ki niso presegle filmov tvoje mladosti. To je vidno tudi iz pravkar lansiranega filma Prince of Persia, ki bi bil zlahka risanka za v živžav. Ampak ravno pripoved v prinčevskem rebootu je bila tista, ki je sesula dotlej trdno zakoličene okvire. Počasno zbliževanje našega junaka in njegove spremljevalke Elike je bilo pesniško čudovito, njuni osebnosti komplementarni vsaka s svojega konca – on napihnjen ter zajebantski, pod čemer vseeno fant od fare, ona močna in resna. Jasno, ker je skrivala strašno skrivnost in bolečino. Elika je namreč pred začetkom igre umrla, njen oče pa je za njeno oživitev prodal svojo dušo Ahrimanu, zaratrustrskemu hudiču, ki je že dolgo ujet v Drevesu življenja, rastočega iz bližnjega templja."

Jordan se rahlo posmehne. *"Mar ni to sila klišejsko?"*

Zmajem z glavo. *"Nemara. Toda žalosti ob izgubi otroka ne gre relativizirati. Čeprav se večina mladih igralcev ni mogla povezati s to tragedijo, ker pač nima potomstva, to v danem kontekstu ne zmanjšuje njene moči. Bistvena poanta scenarija pa je v manipulativnosti, ki jo v izvrstnem izteku špila pokaže Ahriman. Elika se znova žrtvuje, da bi ga obdržala v templju. Jasno pa je, da se hoče ta zlodej, ta kača otresti komata. Zato princa prefrigano spelje v izbiro: plemenito žrtvovanje ljubezni za svet brez največjega zla ali sebično oživitev ženske, kar bi Ahrimana osvobodilo. Škoda, da odločitev ni prepuščena igralcu, saj da princ vedno stori slednje. Ampak itak vemo, da bo. Kdo od nas ne bi popustil sladkim besedam temnega angela? Kateri mladenič ne bi storil tega za njo, ki jo ljubi? Sploh, če se je že pred toliko leti zanjo podal tisočkrat umret v grajske ječe."*

Mechner zamišljeno prikima. Bratsko si deliva sedaj črnikavo tišino in čakava na naslednjo igro, kjer bo nastopil princ ploščad, kralj elegance.

prvih 120 kupcev prejeme album svetovno nogometno prvenstvo



PlayStation 3

Igralna konzola
PlayStation3 250GB + igre World Cup FIFA2010

S tem kompletom boste izkusili vso dramatičnost nogometnega tekmovanja na najvišjem nivoju, ter občutili izjemen tekmovalni naboj med najboljšimi reprezentancami sveta. Vključenih je vseh 199 držav, ki so nastopale v kvalifikacijah, 10 uradnih stadionov v Južni Afriki, na katerih se bo igralo junija ter tudi nogometni hrami iz vseh kvalifikacijskih regij.

349,99 €





399,99 €

Igralni volan
Logitech G27

Izboljšana verzija modela G25. Za osebne računalnike in PlayStation3 konzole. Volan je oblečen v usnje, zato je udoben tudi po več urah vožnje. Sila povratnega učinka v volanu poskrbi, da se občuti vse dogajanje na virtualni cesti. 6 stopenjski menjalnik plus vzvratna prestava, ki se vklopi s pritiskom ročice navzdol, kot v pravem avtu.

PlayStation 3



59,99 €

Igralni plošček
Sony DualShock3 Wireless

Prvi plošček zasnovan na tehnologiji Bluetooth, ki združuje funkcijo vibriranja z možnostmi ploščkov serije SIXAXIS™ in tako ustvari pristnejše igralno doživetje, zaradi česar je prva izbira za vsakogar, ki želi doživeti najboljšo igralno izkušnjo na konzoli PlayStation3.

PlayStation 3

PlayStation3 igra
Eye Pet

Predstavljamo vam EyePet, virtualnega hišnega ljubljenčka, ki vas bo spremljal ob vsakem premiku in ubogal vse vaše ukaze. Malo bitjece EyePet vam nudi vse prisrčne prednosti živega hišnega ljubljenčka. (Igranje možno le ob uporabi EyePet kamere).

29,99 €



PlayStation 3

39,99 €

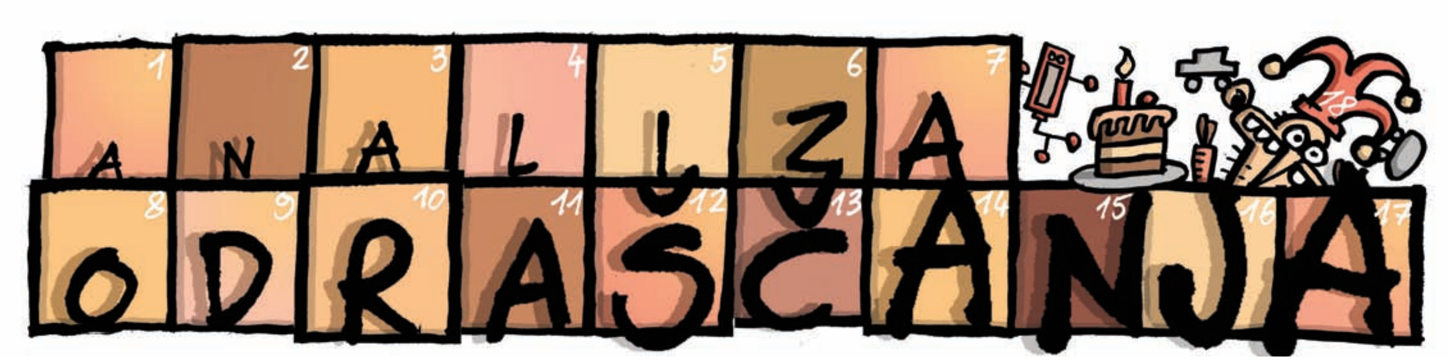


Igralna kamera
PlayStation3 Eyetoy

Kamera za PlayStation3 konzolo. Namenjena je igranju iger, ki imajo podporo za to vrstno napravo. Kamera ima vgrajen mikrofon in senzor za zaznavanje gibov.

BIG BANG *vedno nekaj novega*

Big Bang, d.o.o., | Šmartinska 152 | 1000 Ljubljana | Ponudba velja od 15. 05. 2010 do prodaje zalog | Cene so v € in vsebujejo DDV | Tiskarske napake niso izključene.



Obljuba dela dolg, rečeta Quattro in Sneti ter se zazreta v maj 2003, ko smo v futurološkem članku *Ko bo Joker polnoleten* napovedovali vsakovrstna tehnološka čudesa. So prišla?

Pred natanko sedmimi leti smo v farbovitem magazinu 118 priobčili 13-stranski članek, gromozansko tekstovno beštijo z vpogledom v prihodnost našega in sorodnih področij. Poleg računalništva smo se dotaknili še najmanj splošnega življenjskega sloga, telefonije in avtomobilizma ter nanizali vrsto obrobnih zanimivosti, od katerih so mnoge še aktualne. Recimo zgodovina tipkovnega postroja QWERTY, kako se izriše slika na zaslon in nenazadnje razlaga tega, kako sploh deluje internet. Ravno zavoljo tega smo vam zapovedali, da shranite tisto revijo, nič pa ni narobe, če sestavek preberete na Joker.si, kjer tiči pod id številko 784. Tedaj smo obljubili, da se nanj vrnemo čez sedem let, ko bo revija polnoletna. Se pravi maja 2010. Poglejmo nekaj najbolj zanimivih izjav in skušajmo ne umreti od režanja pri določenih predvidevanjih.

– V naslednjem desetletju bo nanotehnologija mišljena predvsem v smislu izdelovanja pestrejših čipov, dočim so kasnejši obeti dosti višji, na primer podvojevanje predmetov, izdelava nanorobotov, ki nas bodo operirali od znotraj ali se borili proti virusom, in še bi lahko naštevali.
– Prepoznava govora po mnenju strokovnjakov zahteva dvakratno moč pentiuma 4, simultano prevajanje v drug jezik šestkratno in razpoznava oblik, ljudi ter vedenja dvanajstkratno.
– Tekstur bo vse manj, ker jih bodo grafični čipi računali sproti oziroma jih v skrajnem primeru manipulirali z vsako piko posebej. Počasi se bomo poslovili od klasične trikotniške grafike in se zatekli k drugim rešitvam.
– Povsem realistično lahko napovemo, da bomo že koncem leta 2005 kupovali 17-palčne organske monitorje za manj kot sto tisočakov.
– Si predstavljate Joker leta 2020? Prvi elektronski farboviti magazin, vse na eni strani in z animiranimi sličicami.
– Kamera v prihodnosti ne bo več ždela na zaslonu, saj tako nimamo očesnega stika s sogovornikom, marveč jih bomo imeli v paru, in sicer na levi in desni strani.
– Javanske mobilne igre, kot jih poznamo sedaj, bodo zagotovo dobile večigralski način.
– Plačila v znesku do enega prešerna bomo na koncu meseca poravnali z računom za mobilni telefon. Za večje pa bodo morali mobilni operaterji skleniti dogovor s kartičarji.
– Kakor se sliši čudno, bo internet prihodnosti verjetno zopet postal komunistična ureditev, kamor bo vsakdo prispeval po svojih močeh in jemal po potrebah.
– Kaj pa majica, ki meri utrip srca in vzdržuje telesno temperaturo, ali superge, ki beležijo korake? Levi's razvija muzikalično jakno, ki bo imela vezeno tipkovnico, ploske zvočnike v žepih in sintetizator zvoka.
– Svet bodo kmalu prekrili music tellerji, MP3-avtomati, ki bodo prodajali džingle.
– Bujenje bomo naravnali samo v Outlooku, nakar bodo zjutraj tulile vse naprave. Doma nas bo tako zbudila domača vekarica, pri ljubici pa zapestna ura.
– Pametne igrače, kakršen je Sonyjev aibo, bodo postale hudo poceni in še dosti inteligentnejše.
– Lego je pionir na področju igrač, ki jih je moč združiti s PCjem. Slejkoprej bodo zgledu sledile vse tovarne.
– Analognemu oddajanju se bliža konec, digitalna televizija bo v visoki ločljivosti, tja do 1920 x 1080. Okvirji so znani: oddajanje videa MPEG-2, pri čemer se lahko poljubno spreminjata tako ločljivost kot stopnja kompresije, zvok MPEG-2, AC3 in DTS ter interaktivnost.
– 3D-televizorjev v naslednji dekadi ne bomo videli, saj jih najbolj optimistični futuristi napovedujejo šele za pozna dvajseta leta.
– Kino bo še vedno temeljil na navadnem platnu, edinole povečalo se bo dotično. A tu se filmska industrija ne ustavi, saj že preizkuša tehnologijo 48 sličic na sekundo (enkrat več), 3D stereoskopski prikaz in doživetje za vsa čutila. Občutka, ko se ti utekočinjeni terminator pojavi pred očmi, ko ti pod nogami stečejo miške, ko se ob eksploziji strese vsa dvorana in ko te poškropijo drobne kapljice, se ne da opisati z besedami. Tak bo kino prihodnosti, o tem ni dvoma.
– Mutantov, kakršen je Alfin kupejevski SUV, imenovan kamal, bomo videli kar precej, vprašanje je le, koliko bodo tržno uspešni. Avantime denimo ni bil.
– Ker bo ves dom digitaliziran in brezžično povezan, zasloni pa bodo tanki in lahki, bomo kajpakda imeli tudi proste ekrančke v slogu tabličnih PCjev, ki bodo rabili kot prenosni računalniki in kot prenosni zaslončki. Ko bodo šli mati tlačanit v kuhinjo, bodo na pult enostavno postavili tak displej in med sekljanjem kolerabe gledali žajfaste bolgarske rudarske serije (ki bodo tedaj hit na področju TV produkcije), med reklamami pa bodo na spletu urno poiskali recept za koruzni sladoled ter mesno torto. To bo družina vesela.

Prelomnost zložne poti

Določene napovedi so bile zadetki v črno. 3D-kino je danes po zaslugi Xpanda, Koloseja in Tuša vsakdanja realnost, tudi tak, ko te vmes škropijo z vodo. Koncem leta bo konec analognega oddajanja TV-signala, internet prihodnosti pa je čevkav in komunajzarski do obisti. Po Sloveniji imamo kup avtomatov, kjer lahko plačujemo z mobilnim telefonom po sistemu Moneta, in zadnji trenutek smo dobili tanek, prenosen zaslonski računalnik: ipad! A večina predvidevanj je bila nadvse optimističnih in domala neuresničljivih. Prav v tem se skriva bistvo. Smeh in pomilovalno trepljanje avtorjev po ramenih na stran, vidi se skupna želja tedanjih piscev članka: da bi doživeli vratolomne preskoke in izkusili revolucije. Da bi rekli "Bili smo tam!" Ko smo se tedaj ozirali proti začetkom Jokerja v ranih devetdesetih, nismo opazili skoraj nobenega nenadnega preboja. Takole iz glave pride na misel prvi voo-

KATASTROFALNO DESETLETJE

Nobena napoved prihodnosti ne gre brez katastrof. Tu smo se takrat dobro spustili s ketne in napovedali vse živo, od orgazmotrona (razlaga ni potrebna) do pobijanja jazbecev s strani zlobnega vesoljčka in uničenja pridelka koruze zaradi eksplozije Sonca. Povrhu smo navrgli epidemijo obojespolnih dojenčkov v Romuniji, spočetje Skyneta in še kaj. Celoten seznam si lahko ogledate na stranki. Poglejmo izplen:
- Nismo dočakali orgazmotrona 3000, kar je gotovo večja katastrofa, kot če bi ga.
- Namesto sončnih peg so nam pridelek koruze uničili jazbeci. Da nimamo kokic, je torej kriv ET, ki je prišel brez pištole.
- Razvijalec operacijskih sistemov ni izsiljeval Združenih narodov, ravno nasprotno: EU je pokasirala mastne denarce od Microsofta. Mar bi zahtevali Windowse zastonj za vse nas.
- V Romuniji ni obojespolnih dojenčkov. Zdaj so vsi v Ljubljani, kjer beračijo v ravni vrsti od Tromostovja do Plave lagune.
- Namesto Skyneta smo dobili Velike brate, ki nas gledajo, da ne bi piratizirali. Mi bi raje terminatorje, hvala lepa.



doo, s katerim se je pričela zlata doba trirazsežne grafike. Domala vse ostalo pa je zgolj postopoma raslo in skorajda neopazno pridobivalo na zmogljivosti, od procesorja do diskov in igralskih konceptov. Še vedeli nismo, kdaj je digitaliziran govor iz uvoda v Wing Commander, ki je bil čudo božje, postal stalnica. Še zavedli se nismo, da so prepoznavni tridimenzionalni ljudje v nekem trenutku waaaaaa!, v naslednjem pa že samoumevni. Revolucija je bila vkomponirana v evolucijo.

In je še. Pomislimo, kaj se je dogajalo leta 2003, ki ni ne blazno oddaljeno, ne posebej kamenodobno. Tipičen računalnik je krepko zakorakal v gigaherčne vode, pojavili so se prvi 64-bitni procesorji, imeli smo grafične kartice s senčilniki druge generacije in malo večji frajerji so zrli v LCD-zaslone. Privzeti operacijski sistem so bila Okna XP, ki so ravno dobila DirectX 9. V žepu je poleg cenenega predvajalnika MP3 s četrt do pol gigabajta pomnilnika (ali druge generacije ipoda, ako si bil preserator) čepel telefon, ki je morda že imel barven zaslon in je svirkal midije. V dnevni sobi je še vedno kraljeval katodni televizor, na katerega pa je že bil priklopljen sukalnik DVDjev in diviksov. Poleg so počivali playstation 2, gamecube ali prvi xbox. V internet smo se povezovali širokopasovno, eni pri kabelskih ponudnikih, drugi s tedaj divje oglaševanim ADSL. Pipice za normalno ceno so bile omejene na kakega pol megabita na sekundo, a bilo je jasno, da analogni modemi romajo v kontejner. Še posebej, ker smo imeli Suprnovo, takrat najbolj priljubljeno stran s torrenti.

A čeravno imamo zdaj blu-raye, ti še zdaleč niso nadomestili DVDjev. Dasi imamo iphone, so množice čisto zadovoljne z dokaj običajnimi telefoni, nič kaj bistveno boljšimi od onih izpred sedmih let. Tipska pipica v internet je primerljiva s tedanjo puvaško. Ni malo iger iz leta 2003, ki ob poganjanju v spodobni ločljivosti sploh niso videti tako zastarele, recimo GTA: Vice City, terabajtni disk dobiš za manj kot evrskega stotaka in praktično vse nove špile spodobno poganjamo z več let starim računalnikom. Celo playstation 2 je še vedno privzeta konzola v mnogih gospodinjstvih. Čas divjega nadgrajevanja iz devetdesetih je očitno mimo; verjetno tudi zaradi uveljavitve konzol, ampak to je debata o vzrokih. Imamo 64-bitne operacijske sisteme, kot je Windows 7, levji delež programja pa je lepo 32-biten. Intel je napovedoval, da bodo s pentiumom 4 segli do dvajsetih gigahercev, a se je zgodba končala pri nekako štirih in se usmerila v večjedrnost. Je pa zato miniaturizacija, pri kateri smo sanjali o 90 nanometrih, dosegla celo tretjino tega – 32 nm!

Grafika v špilih je lepša, šur, a igralni prijemi so domala enaki. Peskovništvo smo tedaj že imeli, medtem ko je danes najbolj popularna nalinijščina, World of Warcraft, štartala komaj leto kasneje. Umetna pamet? Ne naju smejat. Boti iz Unreal Tournamenta, ki je izšel pred enajstimi leti, so še vedno profesorji za marsikateri sodoben špil. Bržkone je največji preskok v špilih doživela fizika, saj so fizikalni modeli danes opazno boljši, ko škatle letijo na vse strani in se stavbe podirajo dinamično. Tudi po zaslugi grafičnih kartic z nepredstavljivimi tremi milijardami tranzistorjev, kolikor jih štejejo najnovejši geforci. A več o igrah v članku naslednji mesec, ker je nam tako ljubo področje dosti preširoko, da bi ga cepili s temle.

NEDOTAKLJIVI MICROSOFT?

Leta 2003 smo izjavili: "Kar je najhuje, zdi se, da je Microsoft nedotakljiv." Takrat je bil res kraljevski dominator, a vmes se je situacija spremenila. Firefox mu je vzel primat med brskalniki, Apple mu je odgriznil znaten delež dlančnikov in pametnih telefonov, neposrečeno predvajalo zune je bilo tarča posmeha, Visto je kmalu zamenjal Windows 7, xbox 360 kljub tržnemu uspehu še ne nosi omembe vrednega dobička, kaj šele, da bi povrnil stroške, in tu je milijarda kazen, ki so jo fasali od Evropske komisije. Marsikako podjetje bi se ob takih sunkih sesedlo, toda Microsoft je iz krize dejansko izšel močnejši. Okna 7 so sistem, kot se zagre, enako kaže z novo Pisarno, ki v skladu z našimi napovedmi ostaja zaslužna za glavnino MSjevega zaslužka. Celo Internet Explorer bo v deveti izdaji program, ki bo v marsičem naprednejši od konkurentov, hkrati pa se bo pokoraval standardom, ki jih je tako dolgo zaničeval. Prav tako navdušujejo z inovativnimi projekti, kot je recimo pametna večdotikovna miza Surface. Po domače, postalo jim je jasno, da se svet ne vrti okoli njih, ampak da se morajo oni prilagoditi potrebam sveta. Primer redmondskega velikana nas je naučil, da monopol ni slab samo za stranke, ampak zna hudo škodovati samemu podjetju. Ne zaradi sankcij, marveč predvsem zato, ker se okosteneli zaspanci zelo počasi obrnejo, ko se konkurenca ipak pojavi in jih jame resno pikati.



Zidovi v naših glavah

Tehnološka špica gre dandanes v večprocesorske grafikulje, diske SSD, digitalno razpečevanje, stereoskopski 3D, ipad in e-črnilne bralnike z daljinskim kupovanjem bukev. Elektronske knjige smo v članku leta 2003 konkretno napovedali in zdaj so res tu, čeprav bolj črnobele sorte, kot kažejo bralniki tipa amazon kindle. A daleč od tega, da bi šlo pri teh rečeh za masovne pridobitve. Verjetno je edini širše sprejeti tehnološki napredek dnevnosobno HD-televizorstvo, toda raziskave kažejo, da nivo poženganja ni tak, kot bi šlo sklepati po podobi trgovinskih polic. Organski zasloni in transparentni OLEDi, ki bi omogočili Joker na zvitku prepogljivega 'papirja' iz svetlobnih celic? Ha, ha, ha. Dober vic. Aja, so pa diskete, ki so bile sedem let tega še prisebne, crknile na rovaš USB-ključkov in daljinskega internetnega hranjenja podatkov. Čeprav je res, da sandokanske zbirke mnogi še vedno pečejo lepo na dobre stare devedeje. Eden večjih preskokov se je zgodil na trgu komunikacij. Računalniške so razpredle socialne mreže, kot je Facebook, in rodile na milijone blogov. Premične pa so prinesle novo obliko mobilnika. Pred leti smo imeli prenosne telefone in osebne digitalne pomočnike (PDAje). Redki hibridi so se izkazovali za neuspešne, s katerekoli strani so že prišli. Nakar je prišel iphone in stvari, zlasti v ZDA, postavil na glavo. Očitno je pred tremi leti napočil čas, ko je zaslon na dotik postal osrednja naprava za komunikacijo z napravo, tipkovnica pa se je skrila pod zaslon ali pa celo povsem izginila. Metamorfoza telefona v osebnega digitalnega pomočnika, ki so bili nekdaj domena znanstvene fantastike, je bila končana, osnovna oblika 'fona pa se je stanjšala in se razširila v tablico Životinjskega carstva, po kateri drgnemo s prsti. Kar se često izkaže za bolj štorasto in manj praktično, ampak smo očitno uporabniki pripravljeni nerodnost, nenatančnost požreti vprid kulskosti.

Poleg tega se je zgodil še en pomemben premik. Le hardver naenkrat ni dovolj, marveč je treba ponuditi kompleten servis, ki napravico hrani z vsebino. Standard za to je postavil Apple s spletno štacuno Itunes, ki je iz prodajalne glasbe prerasla v kraj, koder dobiš vsakovrstno digitalno zabavo za njihove izdelke: glasbo za ipod, igrice in aplikacije za iphone in ipad, filme in nadaljevanke za buljenje Apple TV. Železnina je tako postala medij, s katerim dostopaš do plačljive storitve, ki jo zagotavlja izdelovalec. Enako pot ubirajo tudi kindle in novodobne konzole, a slednje so zopet tema za igrarski članek.

Ključno vprašanje je, čemu novosti niso bolj razširjene. Krivci niso gigaherčne meje, maksimum prostora na magnetni plošči ali drakonske zaščitne sheme. Glavni je dejstvo, da imamo zidove v glavah ljudje. Tehnologija je počasi prišla do točke, ko je postala 'dovolj dobra' za vsakodnevne potrebe. Ljudje enostavno ne čutimo potrebe po nadgradnjah, katerih žgečkljivi obeti so nas gnali nekoč. Obupali smo nad prepoznavo govora, ki naj bi zahtevala dvakratno moč pentiuma 4 (lol), simultano prevajanje bo vedno tehnologija, ki bo uporabna čez pet let, in razpored QWERTZ bo nesporni vladar vnosa še nekaj časa, nevralni vmesniki gor ali dol. Prišli smo do točke, ko smo se nehali prilagajati tehnologiji in se je tehnologija začela prilagajati našim navadam. Da bi postala še bolj dostopna množicam. Celo zanesenjaki so se zvečine asimilirali v brezoblično vsakodnevno sodrgo z dolgočasnimi zahtevami, ki ji strežejo tržniki. Tako se bržda zgodi z vsem, kar preseže nišne meje. Tudi z igrami, heh.

Đe leteći avto?

Med pregledovanjem zgodovinskega članka sva se nemalokrat prav prizanesljivo nasmehnila. Naju je pa užalostilo, da so se napovedi najbolj uresničile tam, kjer smo bili konzervativni. Recimo pri avtomobilih, kjer se nam je preroško zapisalo, da je pogled naprej v resnici pogled v vzvratno ogledalo. O ja, naftna kriza je sprožila kup novih projektov, napovedanih hibridov in povsem novih tehnologij. Šušlja se o drugih alternativnih virih, kot so gorivne celice in zijamo v futuristične prototipe. A za njih velja podobno kot za prepoznavo govora: vedno so pet let v prihodnosti. Vozimo se na nafto in se verjetno bomo, dokler ne bo draga kot žafran. Še naš življenjski slog je domala enak. Malo več visimo na Facebooku – posebej sedaj, ko smo Jokerju kot odraslemu fantu končno dovolili odpreti račun na tej zloglasni strani. Le vpišite v FBjev iskalnik 'Revija Joker' in se dodajte med ljubitelje! Zdaj tudi malo bolj jamramo, če se kdo ne javi na telefon, ker smo preveč vajeni, da mora biti vsakdo dosegljiv v kateremkoli trenutku. A to je nekako vse.

Skratka, naprave, ki smo jih bili deležni v sedmih letih, našega življenja niso spremenile. Le prilagodile so se mu. Napredek se mora najprej zgoditi v človeških glavah. Ne tistih, ki izumljajo nove stvari, ampak v kopici strank, ki morajo izraziti novo potrebo. Dokler bomo zadovoljni s statusom quo, se stvari ne bodo bistveno spremenile. Natanko enako dolgo ne bomo letali po vesolju, uživali na holokrovu, imeli MP3-avtomatov z džingli in pojočih majic ter herojsko šli tja, kamor še ni stopila človeška noga. In tako dolgo se naše pogumne napovedi iz leta 2003 ne bodo uresničile. Smeh na njihov rovaš je danes vsaj malo grenak. Če nič drugega, bi oba rada imela doma aiba.

NAJELEGANTNEJŠI SPREHOD

Sneti si nadene zagmašen gvant in kariraste štumfe ter se odpravi na prešerne zelenice udarjat žogico v jamice. Tako nastane vedež o golfu.

Dobro se spomnim dne, ko sem se udeležil svojega prvega golfskega turnirja. In kot večni prile-
pljenec pred računalniške simulacije s tem svoje prve fizične igre golfa. Bilo je preteče oblačno,
ko sva z ženo (golfisti so običajno nemozoljastih let in z mičnimi soprogami pod roko, ne s sili-
konskimi kurbetinami na mednožjih! No, razen Tigra.) šibala na Dolenjsko proti gradu Mokrice.
Tam leži eden od devetih poligonov za golf v Sloveniji. Bil sem pesimističen in siten, saj mi
žogice po planjavah res ni dišalo pošiljati v dežju. V takih razmerah bi bil še slabši, kot sem bil sicer.
A športna božanstva v travi so se usmilila tako mene kot drugih udeležencev turnirja slavnih. Medtem ko so
okoli postopali napudrani kaviarski estradniki v slogu Natalije Verboten, sem se lahko posvetil vihtenju pali-
ce. Prav tiste, s katero sem leta in leta rokoval le tipkovniško, miškarsko ter joypadno. V procesu zbijanja
nohtov z lastnih stopal sem se dokončno prepričal o tistem, kar razumsko vem že dolgo in o čemer redno
prepričujem vsakogar, ki se mu da poslušati. Da je golf vse prej kot brezzvezno in lahko nabijanje žogic v lu-
knje, nekakšna tumparija za bogataške razvajenčke, katere glavni namen je čvekanje o poslu & vremenu. Saj
je frajersko zamahniti z roko in golf odpraviti zgolj kot 'najdražji način, kako iti na sprehod', kakor pravi stara
humorno kritična fraza. Vendar ni tako. Še zdaleč ne. (Ciniki izvzeti.)



O tedaj, ko sem bil tam

Človeka, ki se loti golfa, najbolj preseneti, kako ZAJEBANO je zadeti tisto preklemano žogico. Na televiziji izgleda čisto lahko. Golfist dvigne palico, zamahne in pok!, okroglinica odfrči dvesto metrov. Izi pizi. Ali pa stoji na zelenici, jamica je dvajset metrov proč, tip se premakne v kolkih in žogico potisne proti njej, kotal kotal kotal, plop noter. Ni problema in že se v usnjenih čeveljcih biserno smejimo ter goltamo šampanjec, ki nam ga postreže zvesti pakistanski nosač.
Ko se zadeve lotiš sam, je slika orenk drugačna. Bližanje oziroma pating – to je tedaj, ko žogico udariš tako, da se odkotali do luknje – mi je v Mokricah še šlo. Verjetno zato, ker sem kot mulc dosti šopal mini golf, čemur je bližanje podobno, dasi brez betona, hecnih pasti in golobov, ki bi ti srali na glavo. Komediji zmešnjav pa je botroval začetni udarec (drive), se pravi oni, kjer s štartne pozicije nažgeš žogico v daljavo. Že oblika zamaha ni tako simpl, kot se zdi, saj je treba dosti koordinacije rok, nog, glave in trupa, da udarjalo zariše lep lok kot nihalo na stari uri. Nekje sem bral, da je to laže za ljudi, ki so nižje rasti, tako da imam ob svoji gorostasnosti vsaj en izgovor. Največji izziv pa je pravilno, natančno in z zadostno močjo stakniti žogico z licem palice. Kljub inštruktorjevim navodilom je šlo devet od mojih desetih zamahov v zemljo okoli žogice, da so kosi prsti in trave frčali okoli kot v risanki. Na kraju zločina so po mojem odhodu najbrž odnehali z ravnanjem in zasejali sočivje. Edini šus, ki se mi je približno posrečil, je izginil v rasti na desni strani, kjer je pokončal vsaj eno nesrečno siničko. Takoj sem dojel, da bi zadeva terjala mesece vadbe, da bi bil vsaj približno konkurenčen. Niso iz trte izvite trditve, da je golf ena najbolj zahtevnih iger, saj je treba spraviti drobno žogico v enako drobno jamico na področju, ki zna meriti skoraj kvadratni kilometer.
Je pa tudi ena najlepših. Preizkusil sem se že v mnogo športih, a redkokje sem občutil tako kombinacijo spokoja in napetosti kot tu. Na eni strani golf pomeni širne poljane, negovano travico, drevesa, jezerca, grmičevja s siničkami (odslej z eno manj), lahen vetrič na obrazu ... Skratka naravo, v kateri obstajaš sprehajalno, umirjeno, sproščeno, odvezan tempa ponorelega sveta. Celo želja po tvitanju se utopi v žuborenju bližnjega potočka. Na drugi pa moraš, ko se lotiš udarjanja, upoštevati kup pogojev, od vetra do tal, in biti vrhunsko osredotočen na to, kako stojiš, kako držiš palico, kako boš premaknil telo v udarcu ter s kakšno močjo boš le-tega izvedel, da bo žogica odfrčala prav tja, kamor želiš. Ne morebiti v eno od skodelic, iz katerih obiskovalci v klubski hišici z izproženimi mezinčki srebajo čaj earl grey. Stav je izredno pomemben, saj moramo biti pravilno razkoračeni, lice palice mora žogico udariti pod pravim kotom, finta pa ni toliko v moči kot v enakomernosti zamaha, kjer lok palice ustvarimo s spustitvijo komolca in upognitvijo kolen. Izstrel naj bo uravnotežen, tekoč in ritmičen, ne toliko močan, saj je žogica zelo lahka. In to so le osnove osnov, saj je fines nečkoliko.
Šur, med udarci lahko preteče veliko časa, ko se napotiš do naslednje luknje, čakaš tekmece ali premišljaš, kako boš storil svoje, kar je preveč penzionersko za marsikakega adrenalinskega junca. Drugačne vrste šviceraj je to in vmes čez trate ne laufajo teroristi, ki bi jih moral pošicati v glave, Modern Warfare 2 style. Tudi prav poceni ni, saj začetniški komplet palic pride nekaj sto evrov, naprednejši pa hitro preseže jurja. Nekateri seti pridejo s torbo in vozičkom, drugi ne. Kot zelenec lahko uletiš v vsakdanjih cotah in supergah, dočim klubi za članstvo hočejo lepša oblačila (hlače, pas, srajca, pulover ...) in posebne golf čižme z žebljički na podplatih za okrog sto evrov. Prišteti je treba stroške za žogice, ki so potrošni material in ena stane od pol evra navzgor, ter podložke ali klinčke, ki so po kaka dva evra. Vstopnina za golfišča zna priti par desetakov za dnevno karto in tisoč evrov za letno, plus stroški za najem papamobilastega avtomobilčka, žrtje, persen in tako naprej. Ni ravno za ljudi, ki so na zavodu, se pravi za kakih 87 % Slovenije.
In navsezadnje je ta šport nepraktičen. Fuzbal in košarko lahko nabijaš za vsakim vogalom ter takoj najdeš soigralce, za golf pa se je treba odpraviti do namenskega igrišča, ki jih ne mrgoli, in kamerade iskati med družbeno smetano. Plebs se s tem športom, vsaj pri nas, ne ukvarja količkaj množično. Je pa res, da se to v zadnjih letih spreminja. Tudi zato, ker pod črto golf navsezadnje ni dražji od smučanja in si je opremo moč sposoditi. Zato se širi golf turizem, kjer v aranžmaju klasičnih počitnic dobiš še igranje golfa.

O izročilu

Cokla za priljubljenost golfa pri nas je tudi manko tradicije. Prvi refleks pravi, da je to zato, ker smo Slovenci trdno kmečko ljudstvo, dočim se z golfom ubada elita. A nepopularnost bi stežka pripisal zgolj enemu vzroku. Najbrž gre za spoj več dejavnikov, od razdrapane gozdnatosti naše dežele, ki se ne posoja dobro golfu, prek njene odmaknjenosti do narave ljudi. Naši predniki so z gorjačami pač raje tolkli graščake, kot da bi udrihali po kamnih ali majhnih usnjenih okroglinah, da bi jih spravili do cilja. To početje je bilo kot predhodnik golfa namreč v srednjeveški Evropi razširjeno od rimskih časov naprej, cilj mnogih variant pa je bil spraviti predmet na določeno mesto s kar najmanjšim številom udarcev. V 15. stoletju so taki aktivnosti na Nizozemskem rekli *kolf* (palica), v Angliji *goff*, na Škotskem pa *gowf* ali *gouff*. Tam so ga enako strastno nažigali velikaši in nižji sloji. Tako priljubljen je bil gowf med kiltonosci, da ga je škotski parlament ob nedeljah prepovedal, ker se je zažiral v čas za trening lokostrelstva, nujnega za obrambo domačih ognjišč. Čeprav bi bilo invaderje seveda moč klatiti tudi z natančno plasiranimi žogicami.
Nič čudnega torej, da moderni golf takisto izvira s Škotske. Ker se je z njim ubadalo toliko ljudi, so tam kmalu nastali prvi klubi in igrišča. Najboljši igralci so se redno srečevali na tekmah, kar je leta 1744 v klubu Honourable Company of Edinburgh Golfers pripeljalo do napisanih pravil in standardizacije polnega igrišča, ki ima osemnajst lukenj. Za 'dom golfa' pa šteje Royal and Ancient Golf Club of St Andrews, katerega aristokracija je dolga leta bedela nad igro. Ja, tako je s tem, če je eden tvojih mecenov britanski kralj William IV.
S Škotske se je moderna oblika golfa razširila po Britaniji in nato po svetu. Primat so kmalu prevzeli Američani, ki si lastijo najbolj razvpito poklicno zvezo, PGA – Professional Golfers' Association of America. To se odraža v dejstvu, da so med četverico najbolj prestižnih vsakoletnih golfskih turnijev (majorjev) trije čezlužni. Aprila se tam zgodi U.S. Masters Tournament, junija U.S. Open in avgusta PGA Championship. Samo Open Championship priredijo v Britaniji. A seveda imajo Lincolnovi sinovi orenk konkurenco od drugod, saj so ameriškim imenom, kot so Tiger Woods, Phil Mickelson in Jack Nicklaus, skozi zgodovino več kot dostojno konkurirali mojstri, kot so Nick Faldo (Anglija), Seve Ballesteros (Španija) in Vijay Singh (Fidži). Ženske imajo svojo organizacijo, LPGA – Ladies' PGA, svoja prvenstva in svoja znana imena, kot sta Annika Sörenstam (Švedska) in Brittany Lincicome (ZDA), med katerimi je zadnja leta manj Američank. Pa afer z odvisnostjo od seksa nimajo. Škoda.

O pripomočkih in senožetih

Ker je golf pri nas še relativno neznan, ga ljudje ne razumejo dobro in mu zaradi tega dostikrat delajo krivico. Igra je namreč nadvse zanimiva in razgibana. Tako kot v njenih starodavnih predhodnicah je osnovni cilj z žogico doseči jamico. Ta je od začetnega udarjališča oddaljena različno, običajno nekaj sto metrov, lahko pa manj, zlasti na začetniških pistah. Razdaljo izražamo v jardih, kjer je en jard od oka meter, natančneje 0,914 m. Žogice ne položimo na tla, marveč na podstavek (tee), ki ga zapičimo v podlago.
Najmočnejši udarec je začetni (drive), ki ga izvedemo z dolgo leseno palico (wood), imenovano enka ali driver. Krajše delimo z železnimi palicami (iron), ki nimajo tako dolgega ročaja. Razlika med lesom in železom ni le v dolžini ročaja, marveč tudi v obliki glave, ki je pri lesih večja. Hecno je, da novejši lesi dostikrat niso leseni, ampak so narejeni iz ogljikovih vlaken, titana in drugih kovin. Le oblikovani so tako kot svojčas lesene palice za doseganje velikih daljav, ki so imele glave iz kakijevega lesa. Les, ki ni les. Filozofsko. Kakorkoli, z lesom ali železom žogico zaporedoma tolčemo, dokler ne pristane na značilno svetli zelenici (putting green). Ta sega okrog drožička (pin) z zastavico, zapičenega v jamico. Tedaj se zatečemo k bližanju (putting), kjer žogica ne poleti po luftu, marveč se kotali po tleh. Za to uporabimo bližalko (putter), posebno palico s podolgovato glavo.
Da se ne bi sprostili, skrbijo ovire. Običajno nam nagaja veter, ki lahko žogico orenk preusmeri. Od muh niso niti drevesa, ki tvorijo visoke 'zidove' in omejujejo igrišče, ter grmovje. Potem so tu vodne pasti (water hazard), od potokov prek jezerc do morja, ki pljuska

Preseravanje po zelenicah na tropskih otokih ni poceni, a golf ni nujno elitističen. Klubov je po Sloveniji kar nekaj (guglajte), pokličeš in se zmeniš za urico vadbe. Prideš lahko v normalnih oblačilih in si opremo sposodiš. V ljubljanskem BTCju pa imajo dvoransko središče s simulatorji – *Golfclarus.si*.



ob robovih številnih poligonov. Za slabo zadetimi žogicami pogosto brskamo po peščenih ovirah (bunker) – jamah, napolnjenih s peskom, ki rade obkrožajo zelenico in od koder je žogico veliko teže udariti kot s trave. Trava je na delu, s katerega je najbolje tolči in mu rečemo čistina (fairway), pokošena nizko, v okolici pa ne. Kjer ni urejena, je ledina (rough). Tod je paša temnejša in bolj ovira palico ter žogico, je pa bolj kul za zablodelo drobnico.
Glede na situacijo uporabljamo različne vrste udarcev. Poleg začetnega in bližanja so tu visok udarec (pitch), pri katerem žogica odleti strmo navzgor in s precejšnjim vzvratnim vrtenjem, kratek udarec (chip) v bližini lukenj, nizek (punch), s katerim spravimo žogico pod drevesnimi vejami, zelo visok z mehkim pristankom (flop) ... Običajna železa in lesovi, ki jih številčimo od 1 do 9 glede na dolžino ročaja ter domet, pa niso edine palice. V torbo, ki lahko vsebuje do štirinajst udarjal, je moč potisniti klinovko (wedge), ki omogoča lažje reševanje iz peska, bližalke za putting in hibride, ki združujejo železne ter lesene elemente. Tipičen 'full set' palic navadno zajema les za začetni udarec (wood 1), dva lesa za čistino (3 in 5), železa od 3 do 9, dve klinovki, bližalko in dodatno palico po svoji želji. Recimo eno tako mafijsko za razbijanje črepinj. Nikoli ne veš, kdaj se bo primajal mimo kak politik, ki mu hočeš vsak dan posebej preurediti obrazne kosti.

O točkovanju

Ne glede na to, katere palice imamo v torbi, ko se sprehajamo ali prevažamo po igrišču, moramo razdaljo od začetnega udarjališča (teeing ground) do jamice prečiti s čim manj udarci. Na vsaki jamici od osemnajstih, kolikor jih ima veliko igrišče za golf (obstajajo tudi taka z devetimi ali pa jih igramo le polovico, torej prvih devet – 'front nine' ali zadnjih devet – 'back nine'), je vnaprej določen standardni seštevek udarcev. Temu tako v angleščini kot slovenščini rečemo par in velja za nekakšno vnaprej določeno normo, saj 'par' pomeni 'enako'. Dlje kot je jamica od štartnega udarjališča, višji je par.
Če jamico z žogico dosežemo z enim udarcem manj, kot je par, smo naredili brdi (birdie). Ta pojem je leta 1899 prvi uporabil Američan Ab Smith. Ta je bil med partijo v Atlantic Cityju nad uspešnim udarcem v neposredno bližino luknje tako navdušen, da je vzkliknil “That's a bird of a shot!” Ko je potem dobil igro z enim udarcem manj od para, se je s soigralci zmenil, da bodo temu rekli 'birdie', kar se je razširilo. Iz ptičke sta se rodila pojma igl (eagle), kar pomeni doseči jamico z dvema udarcema manj od para, in albatros (albatross) ali dvojni igl (double eagle), ki označuje tri udarce pod parom. Zakaj? Ker je orel redka ptica, albatros pa še redkejša. Bolj neobičajna sta le kondor (condor), ki je štiri udarce manj od para, in as (ace) oziroma hole-in-one, kjer žogica gre v jamico z enim samim udarcem. Povprečna verjetnost, da se to pripeti, je 8606 proti 1, kar je najbrž več od headshota z railgunom z velike razdalje med padanjem na nižji del nivoja v Quake Live.
Če smo štorasti in žogico v jamico potopimo z enim udarcem več od para, se temu reče bogi (bogey), ker bogey označuje zlobnega škotskega škrata. Še slabše rezultate kličemo dvojni bogi (double bogey), trojni bogi (triple bogey) in tako dalje, dokler nismo res čisto bogi. Pri nas bi +1 udarcu rekli berkmandlc, ampak ker smo nedomišljijski, mu ne. Do bogeyev pride, če žogico pošiljamo v ovire, zlasti v vodo, za kar utrpimo dvojno kazen v obliki dodatnih udarcev. Onesnaževanje narave in strašenje pelikanov sta kriminal!
Ko odkljukamo vse jamice, svoj končni rezultat primerjamo s skupnim parom za ves poligon. (Zdaj bo veliko številk.) Če ima igrišče par 75, mi pa smo izvedli 72 udarcev, smo bili tri udarce pod parom ali -3. Če smo žogico poknili 79-krat, smo bili štiri udarce nad parom 75 ali +4. Par za turnir se nato zmnoži s številom rund, ki so ponavadi štiri, in se primerja s skupno količino naših udarcev. Če je na primer skupni par 4 x 75 = 300 proti našim 307, smo 7 čez par ali +7 in lahko gremo profijem glancat šuhe, saj ti običajno streljajo hude minuse. Phil Mickelson je na letošnjem turnirju U.S. Masters v Augusti denimo tolkel minus 16 in si upravičeno nadel zeleni jopič zmagovalca.

In o tem, zakaj golf igrati v resnici ter virtualno

Kako je Mickelsonu uspel tako dober rezultat? Seveda je dosti v tem, da stari šampion obvlada tehniko udarjanja in dokaj natanko ve, kam bo žogica letela. Zelo je znan po tveganih udarcih, na primer v špranje med drevesi. Tiger Woods je nasprotno znan po bližanju v drugačne špranje.
Še zdaleč pa to ni vse. Golf je namreč ravno toliko spretnostna kot taktična igra. Finta ni le v tem, kako udariš, ampak kam. Veliko jamic je taktičnih izzivov. Okej, nekatere so enostavne. Drugod pa je treba vklopiti sive celice. (Pomaga, če si igral The Incredible Machine. Ali Civo.) Kjer bo navadnež igral po standardnem sistemu nažgi kot Srb Turka – nažgi malo manj – nažgi še malo manj – bližaj, bo modrijan našel učinkovitejše poti. Šibkejši začetni udarec lahko odpre drugo pot do luknje. Drugačen ti omogoči, da manj tvegaš s pastmi. Spreten drive, plasiran na rob vodne pasti, zna omogočiti eleganten pič v neposredno bližino luknje, saj se pri tem žogica obnaša drugače, kot bi se pri navadnem drivu z drugo palico. In tako dalje – permutacij je še in še, s srečo vred. Mnogi poligoni imajo več učinkovitih pristopov za igranje čim bolj pod parom, okrog katerih se znalci pričkajo. V bistvu se greš minimalizatorja tveganja, česar se ne da početi med zaspanim, rutiniranim tolčenjem.
Jasno, če ne znaš žogice pravilno in dobro udariti, ti to bolj malo pomaga. A če jo, postane očitna miselna komponenta. In ravno ta je izražena v računalniških in konzolastičnih golfščinah. Simulacijskih podrobnosti glede udarcev ni veliko, saj domala vse privzemajo, da bo tvoj lik udarec izvedel do potankosti tako, kot mu boš naročil. Ne šmirglajo položaja, držanja palice (grip), ki je lahko najmanj prepletajoč, prekrivajoč in baseballski. Žogica v bunkerjih s peskom v igrah ni različno zakopana, lega žogice v breg ter z brega na udarec običajno vpliva minimalno in tako dalje. Tudi pravila so enostavnejša, saj imajo resnična več kot sto določil z nadaljnjimi poddoločili, ki segajo do takih podrobnosti, kot je zatik žogice ob kable v podrasti. In ni se treba ubadati s popravljanjem zelenice po udarcu, pisanjem rezultatov, dviganjem zastavic iz jamic, obdrsavanjem trave z žebljički na čevljih, zadrževanjem tekmecev, pravilnim spustom žogice na tla in še s sto podrobnostmi, ki tvorijo pravi golf.
Zato se lahko v špilih, ko kolikor-toliko natreniraš udarec in morebiti razviješ lik, osredotočiš prav na tisto taktično mozgalno nadgradnjo, zaradi katere je golf na dolgi rok tako privlačen ter večdimenzionalen. Spoznavanje in vedno večje obvladovanje raznovrstnih igrišč, na katerih lahko ubereš dosti različnih poti, pri čemer lahko gre vedno kaj narobe in je treba godljo reševati, je zagotovilo za ure spretnostno-miselne zabave. Pomirjujoče, a vznemirljive, istočasno prstnično in možgansko izzivalne. Saj ne, da virtualne golfijade ne stagnirajo. Nujno potrebujejo več realizma, menedžerski način in še kaj. Gotovo pa si ne zaslužijo take ignorance, kot jo do njih izkazujejo povprečen slovenski gamer. Zato le preizkusi kakšno. Hej, morda te ravno Tiger Woods PGA Tour Online pripelje na učne ure konkretnega golfa. Najelegantnejšega načina, kako iti na sprehod.











Golfščine obstajajo od konca sedemdesetih, ko je na odyssey 2 prišel Computer Golf. Priljubljen je bil Leader Board za atarije iz 1986 (zgoraj), iz njega pa se je rodila serija Links (naslednja slika), ki je v devetdesetih zaznamovala peceje. Mario Golf za N64 in gamecube je prinesel domišljijske ideje, dočim je zadnja leta v ospredju EAjeva serija Tiger Woods PGA Tour, v kateri lahko udarjamo tudi s potegom miške. Naraven podaljšek tega je izvedenka za wii, kjer zamah oponašamo z wiimotom. Natančnejši so domači simulatorji za vajo, ki zajemajo tudi ustrezen hardver (spodaj).



SUNSET VALLEY
ZAPOSLJUJE
PRED TABO JE SANJSKA SLUŽBA!
IŠČEMO ISKALCE ZAPOSLITVE ZA NASLEDNJE POLOŽAJE. IZKUŠNJE VSEKAKOR NISO POTREBNE.
IZUMITELJ
Boš izboljšal svet ali samo naredil eksploziv? Duševna neuravnoteženost je plus.
TATUIST
Nekaterim si pisan na kožo. Dobesedno. Sadizem vštet.
ZDRAVNIK
Zdraviti ali ne zdraviti? Izbira bo tvoja.
LOVEC NA DUHOVE
Išče se pogumna duša, ki se ne boji nadnaravnega.
GASILEC
Pogasi stavbo ali žejo. V vsakem primeru boš junak.
ZASEBNI DETEKTIV
Radovednost je obvezna, neusmiljenost dobrodošla, nad kleptomanijo se ne zgražamo.
PLAY THE SIMS™3 ON MOBILE
The Sims 3
AMBITIONS
EXPANSION PACK
PC DVD ROM
Mac
12
www.pegi.info
RAZPIS ZA NOVE SLUŽBE VELJA OD 3. 6. THESIMS3.COM
*Za igranje je obvezna igra The Sims 3 ali The Sims 3 Collector's Edition.
© 2010 Electronic Arts Inc. EA, logotip EA, The Sims in diamant The Sims 3 so blagovne znamke ali zaščitene blagovne znamke podjetja Electronic Arts Inc. v ZDA in/ali drugih deželah. Vse pravice pridržane. Vse ostale blagovne znamke pripadajo njihovim lastnikom.



igabiba
IGABIBA.JOKER.SI
Računalniške igre - Playstation 2 - Playstation 3 - Xbox 360
Nintendo DS - Nintendo WII - Zapisljivi mediji - PSP
Mobi igre - Različna roba, povezana z igrami
E-KUPON FUZBAL
NOVOSTI 42,00 Splinter Cell 5: Conviction (pc)
NOVOSTI 42,00 Settlers 7 (pc)
NOVOSTI 36,00 Super Street Fighter IV (ps3)
NOVOSTI 55,00 World Cup South Africa (ps3)
NAPOVEDI 21.5. Prince of Persia: For. Sands (ps3)
NOVOSTI 55,00 Skate 3 (ps3)
MOBI IGRE po 2,50 €*
TONY HAWK VERT
Pošlji GAME P5328 na 3333
FAMILY GUY
Pošlji GAME P5248 na 3333
CASTLEVANIA
Pošlji GAME P5249 na 3333
UGODNO PC
GTA: Ep. From Liberty City 36,00€
Assassin's Creed II 41,00€
Battlefield: Bad Company 2 41,00€
Metro 2033 41,00€
DRUGO
WII Red Steel 2 + Controller 63,00€
NDS Fantasy Pets 32,00€
X360 Fifa 10 27,00€
PSP Iron Man 2 37,00€
UGODNO PS3
Nier 54,00€
Just Cause 2 Limited Ed. 54,00€
Call of Duty: Modern Warfare 2 57,00€
NFS Shift 27,00€
*Pogoji uporabe Mobazar: Uporabniki predplačniške telefonije, preverite stanje na vašem računu. Omogočite prejemanje wap povezav in GPRS/UMTS prenos podatkov. Poslan SMS je zaračunan po ceniku operaterja (Mobitel, Simobil, Debitel, Izi mobil), cena povratnega sms-a je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel, Izi mobil) in 2,50 EUR (Simobil). Z uporabo se strinjate s splošnimi pogoji na www.smscity.net/mobazar. Mobazar je naročniška storitev in uporabnikom prinaša največ 5 sporočil na mesec z wap povezavo do galerije, iz katere si lahko naložijo neomejeno število mobilnih vsebin. Cena sporočila je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel, Izi mobil) in 2,50 EUR (Simobil). V vse cene je vštet DDV. Od pogodbe, ki je shranjena na sedežu podjetja, je možno odstopiti kadarkoli. Odjava: GAME STOP na 3333. Reklamacije: 02 46 14 595, reklamacije@smscity.net. Ponudnik: ThreeAnts d.o.o., Cesta k Tamu 12, 2000 Maribor.

Zavojevalci iz globin



Tako kot nindža skoči iz sence in zada smrtni udarec, se izpod gladine vzame jedrska raketa in zradira ducat velemest. Morski volk Aggressor se posveti najnevarnejšim bojnim strojem ta hip. Danes za človeštvo, včeraj bolj za posadko.

Ko beseda nanese na vojno mornarico, se v mislih ponavadi zarišejo impozantni topovski stolpiči bojnih ladij in ponosne silhuete superletalonosilk. Toda pomorski spopadi imajo še drugi obraz, ki ne sije v bliskih strelov iz težkih topov, marveč v nenadnih eksplozijah torpedov, ki parajo izpostavljene ladijske trebuhe. Tiha smrt, ki si jo nekdaj ob veliki pazljivosti prepoznal po izdajalski beli sledi mehurčkov na gladini, daje vsakemu mornarju vedeti, da nevarnost ne prihaja zgolj iznad, ampak tudi izpod površja. V mrzli, mokri črnini, kamor oči ne prodrejo, preži zelo samosvoj napadalec: podmornica.

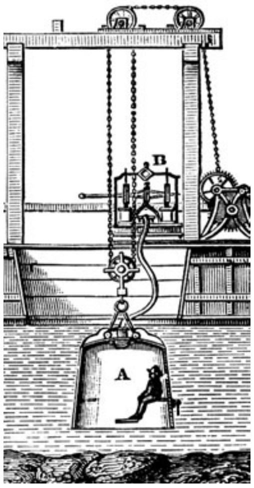
Njen način boja ni nastopaško rožljanje, marveč potuhnjeno, strpno čakanje na priložnost. Prav zato je (proti)podmorniški boj igra zvitosti, potrpežljivosti in instinkta, ki vzbuja strahospoštovanje. A po drugi plati so podmorničarji sloves bojevnikov iz temnih globin drago plačevali. Vse do modernih časov so bile bivalne razmere na teh podvodnih konzervah nepojmljivo obupne, poklic podmorničarja pa eden daleč najbolj nevarnih v vojski. Celo danes, ko je nastanitev v podmornici v primerjavi s tisto izpred pol stoletja luksuzna, imajo spričo dolgih križarjenj v podvodni osami še vedno poseben status. V zadnjih desetletjih okrepljen z dejstvom, da nekateri čepijo na rdečih gumbih, ki človeštvo ločijo od uničenja samega sebe.

Na dah!

Ni ga fanteta, ki po ogledu filma Das Boot ne bi vsaj za trenutek pomislil, da čepi v komandni sobi in v napeti tišini zre v kronometer, ki odšteva sekunde do predvidenega udarca torpeda v cilj. Toda večino križarjenj je v resnici predstavljalo stiskanje v ozkem, usmrajenem kovinskem valju. Podmornica namreč deluje v človeku zelo neprijaznem okolju, kjer je dragocen res prav vsak delček prostora.

Razlog za to je silovitost pritiska vode, ki z vsakimi desetimi metri globine naraste za en bar (bar predstavlja pritisk stokilske kocke s stranico enega decimetra). Ta tlak predstavlja silo, s katero tekočina mečka površino potopljenega predmeta in je posledica vse tonaže vode nad podmornico. Ker je na primer potapljač v globini ves obkrožen z vodo, ga ta tlači iz vseh smeri. Če gre pregloboko, mu iz dihal stisne ves zrak in nesrečež se zaduši. Podobna usoda doleti toneče predmete, ki jih voda na dovolj veliki globini zdruzne v kepo. Nevarnost za podmornico nastopi že veliko prej: dovolj je, da se pod pritiskom vda kak ventil, kajti ko v plovilo začne vdirati voda, ga je vedno teže dvigniti na površje. Neopremljenega človeka začno boleti bobniči že na treh metrih globine, četudi je rekorder na dah dosegel 214 m. Izurjeni potapljači se le redko spuščajo pod 40 metrov, kar je meja tako imenovanega 'tehničnega potapljanja' s posebnimi zahtevami.

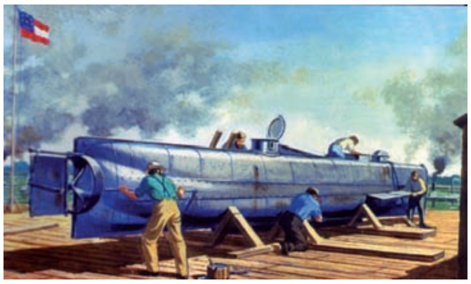
Spričo tega in pa dejstva, da nimamo škrg, so morske globine še danes najslabše raziskan del našega planeta, medtem ko so podvodna plovila stvar zadnjih stoletij. Saj ne, da si človek ne bi prej prizadeval raziskovati dna z raznimi napravami. Znan je na primer potapljaški zvon. Opisal ga je že Aristotel v 4. stoletju pred Kristusom, v njem pa potapljači dihajo zrak, ki je ujet pod zvonom, podobno kot se ujame pod prevrnjen čoln. A mi govorimo o plovilih, ki morajo znati iti tudi vstran, ne samo pasti na dno. Tisto je dolgčas.



Potapljaški zvon so v 18. stoletju nadgradili s tlačno črpalko. Ta je vanj dovajala svež zrak in omogočala globlje potope.



Potapljanje je bilo nerodna procedura in če je testni potop uspel brez pomoči z obale, je bil praznik. Če je uspelo tudi izplutje, še večji. Nautilus Američana Roberta Fultona je na površju gnalo kar jadro, ki ga je bilo treba pred spustom v globine pospraviti.

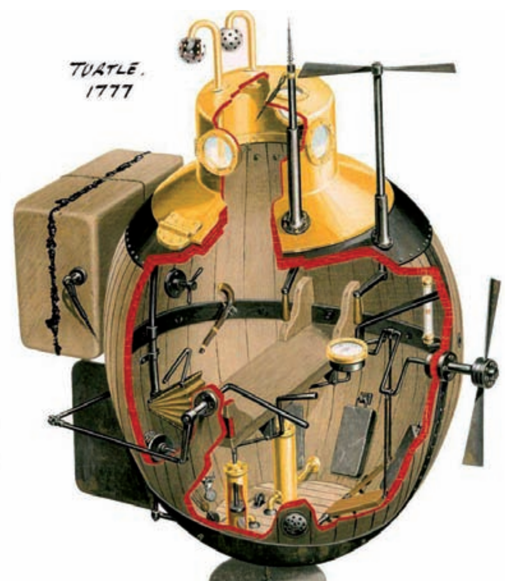


Kot vse tedanje podmornice so Hunley gnali ročno. Od osmih mož posadke jih je bilo sedem zadolženih za to, da so z ročicami sukali os pogonskega vijaka. Odveč je poudarjati, da je spričo te tlake kisika v konzervi urno zmanjkalo.

Sanjarije iz slikanic

Tozadevno je bil pred izumitelji še en problem: zaprti prazni čebri imajo v vodi navado plavati in nočejo dol, čeprav skačeš po njih. Na vsako telo v vodi namreč deluje sila vzgona, ki je posledica dejstva, da predmet vodo pri potapljanju izrine. Velikost te sile je enaka teži izpodrinjene tekočine in bo vselej skušala telo potisniti navzgor iz vode. Če je sila teže predmeta večja od sile vzgona, bo objekt tonil, sicer ga bo vrglo na površje. Torej: če hočemo nadzorovati potapljanje plovila, moramo znati nadzorovati njegovo težo. Zvonovi in prve podmornice so bili v ta namen obešeni z utežmi, ki so jih morali ob izplutju odvreči. Ampak ker je bila naprava, ki za sabo nenehno pušča uteži, sila nepraktična, je bilo treba najti druge načine.

Prvo skico podmornice je napravil Anglež William Bourne leta 1578, za prvo zgrajeno pa velja tista Nizozemca Cornelisa Drebbela, ki je svoje na vesla gnano čudo leta 1620 preizkušal na reki Temzi. Ideje so bile na papirju videti kot domišljijske naprave iz igrarskih avantur. Šlo je za prečudne združke lesa, vzvodov in usnja, ki naj bi poskrbelo za vodotesnost, in povečini niso preživeli srečanja z realnostjo. Prva praktična podmornica, imenovana Turtle (želva), ki so jo leta 1775 za potrebe vojne proti Angležem naredili v ameriškem Connecticutu, pa je že uporabljala sodobni način potapljanja. Težo je povečala tako, da je v rezervoarje sprejela vodo, ki je seveda težja od zraka. Za izplutje jo je bilo treba ročno izčrpati. Tedaj je divjala vojna za ameriško neodvisnost in Turtle je znala tovoriti mino s smodnikom. Osameli kapitan v tem lesenem jajcu se je moral prikrasti pod trup sovražne ladje, vanj s svedrom ročno zvrtati luknjo in pritrditi mino, ki je imela časovni vžigalnik. Edini tovrstni poskus napada narednika Ezre Leeja na britansko ladjo Eagle ni uspel, saj mu ni uspelo naravnati svedra. Želvo je bilo treba pač poganjati na roke z vijakom in je bila krmarljiva toliko kot mlinski kamen.



Človek, ki so ga zaprli v Želvo (to je moral biti vesel!), je lahko na plano zrl le skozi nekaj okenc na zgornji strani, saj so periskop začeli uporabljati šele koncem 19. stoletja. Tudi po potopu je železni cilinder z okenci molel iz vode.

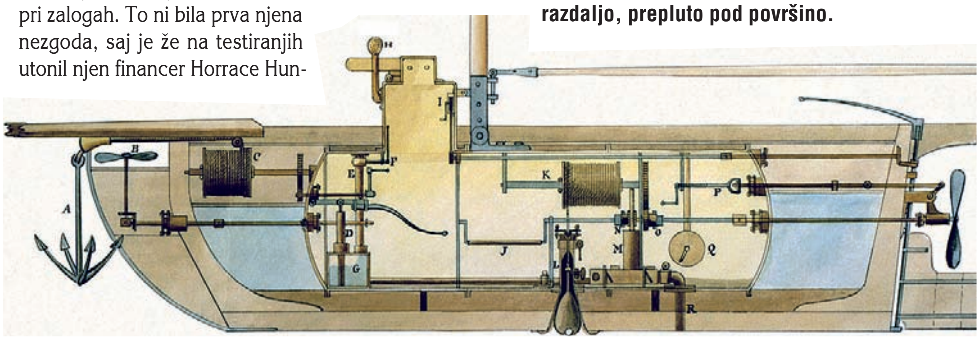
Samomorilci

Vrednosti podmorskega bojevanja so se zavedali že pred tem, a je pomenilo kvečjemu napade prihuljenih ašašinov na zasidrane ladje. Kakor hitro pa si imel v rokah plovilo, ki je znalo premerjati razdaljo pod vodo, si lahko naokoli neopaženo tovoril neizrekljivosti. Na primer bombe. Na ta način so v ameriški državljanski vojni med 1861 in 1865 podmornice zapisale prvo zmago. Južnjaško plovilo Hunley se je 17. februarja 1864 tik pod gladino prikradlo do severnjaške fregate Housatonic in vanjo z drogom, ki je štrlel iz premca, zabilo mino. Nato jo je podurhalo in posadka je sprožila eksplozijo. Housatonic je šla na dno, a tudi za Hunley se je nato izgubila vsaka sled. Našli so jo šele leta 1970 na dnu nedaleč stran in sklenili, da je mornarjem zmanjkalo kisika, ker so se ušteli pri zalogah. To ni bila prva njena nezgoda, saj je že na testiranjih utonil njen financer Horrace Hunley. Severnjaki so jo odnesli še slabše, kajti njihova štirinajst metrov dolga cigara Alligator je šla na dno že ob prvem srečanju z nevihto.

Te nezgode kažejo, kako primitivne so bile prve podmornice. Konec je pomenila že ena sama slabo zatesnjena loputa in na desetine mornarjev je šlo rakom žvižgat zgolj ob testiranjih. A to inovatorjem ni vzelo elana. Med drugim so jih podžigali romani francoskega pisatelja Julesa Verna, v katerih je opisal podmornico Nautilus kapitana Nema, ki je bila naprednejša od vsega, kar so dotlej uspeli dejansko spraviti skupaj. Odločilni premik je prišel s torpedom, ki je bil naravnost ustvarjen za podmorsko vojskovanje. Z njim je podmornica dobila orožje, s katerim je lahko zavdala z razdalje. Prva plovila so jih nosila pritrjena kar na trupu in jih izstreljevala s površine. Leta 1886 pa ga je otomanska podmornica Abdülhamid z dvema notranjima torpednima cevema na testih kot prva izstrelila izpod gladine. Hkrati je bila to ena prvih z dvojnim strojnim pogonom. Na površini jo je gnal parni stroj na premog, ki ga je bilo treba ob potopu seveda ugasniti, sicer bi posesal ves zrak in podušil posadko. Zato je plovilo pod vodo šibalo s turbino na stisnjen zrak.



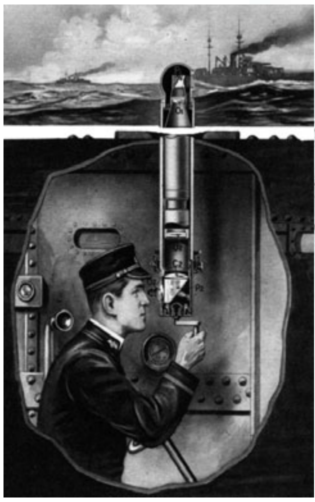
Nautilus kapitana Nema je imel obliko francoskega plovila Plongeur. Med bralce je premierno dospel leta 1870 v romanu Dvajset tisoč milj pod morjem. Le-te kakopak ne označujejo globine, marveč razdaljo, prepluto pod površino.



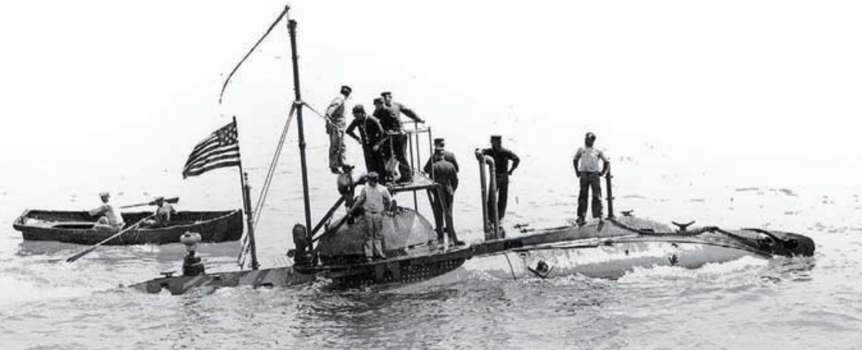
Fultonov Nautilus je bil dejansko tisti, po katerem je Jules Verne poimenoval svojega fantastičnega, čeprav si plovili nista bili podobni niti od daleč. Resnična podmornica je bila tudi v najbolj izpopolnjeni obliki na tej risbi napol lesena barkača. Se je pa leta 1800 uspešno potopila do globine osmih metrov.

Kvišku periskop!

Na začetku 20. stoletja je tehnologija končno toliko napredovala, da so na sceno dospele podmornice, ki so bile bolj nevarne sovražniku kot lastni posadki. V uporabo je prišel dvojni trup, ki je marsikje osnova še danes. Mornarji čepijo v tako imenovanem visokotlačnem notranjem trupu iz visokokvalitetnega jekla, ki jih ščiti pred zdrobitvijo v žolco. Obdaja ga zunanji, mehki trup, med njima pa so balastni tanki, s katerimi nadzirajo vzgon. Podmornico spravijo pod gladino s spustom vode v balastne tanke, za izplutje pa jo je treba iz cistern izpihati s stisnjenim zrakom, katerega zaloge je moč obnoviti le na površini.



Periskop je v principu enostavna naprava na osnovi odbojnih zrcal. Natančnejši so seveda zapletene optične konstrukcije.



Holland je kljub tehnično zelo sposobnemu tekmecu Simonu Laku le-tega uspel finančno nadkriliti in ga izriniti iz tekme za pridobivanje pogodb z ameriško vojsko. Tvrdka Electric Boat Company se je v 20. stoletju razvila v nikogar drugega kot sloviti General Dynamics. Ta vojne ladje proizvaja še danes.



Hollandov tekmec Simon Lake je na prototipni podmornici Seal poleg dvižnega periskopa uvedel stolpič in krmilna krilca za uravnavanje globine.



Podmorska nemška potuhnjenka je premešala karte na pomorskem vojskovališču, saj je lahko potopila precej večjo ladjo od sebe. A prava nevarnost se je pokazala šele ob množični proizvodnji, s katero je prišlo do vojne izčrpavanja. Ceno so plačevali mornarji obeh strani.

Ameriški konstruktor John Philip Holland je uvedel dvojni dizelelektrični pogon. Na površini norijo dizelski motorji, ki so se izkazali za zanesljivejše od bencinskih, kajti bencinski hlapi so bili velika nevarnost za posadko. Pod vodo podmornica preklopi na električne baterije, ki ne potrebujejo zraka, seveda pa se sčasoma iztrošijo. Barkača mora zato slejkoprej na površje, da jih z dizelskim tekom napolni, če je že prej k temu ne prisili pomanjkanje kisika za posadko. Hollandova tvrdka The Electric Boat Company je napravila serijo uspešnih tovrstnih plovil za ameriško mornarico. Razred K iz leta 1912 je bil dolg 46 metrov in je na površini zmogel 14 vozlov, to je 14 navtičnih milj na uro, kar nanese 26 kilometrov na uro (1 vozel je 1,85 km/h). Pod vodo je bila hitrost zaradi večje upornosti trupa manjša, samo 17,5 km/h, kar je veljalo za vse tedanje podmornice. Zmogla je iti 60 metrov globoko, preden je trup začel predirno škripati in je posadka tridesetih mož začela dobivati v glave odletele ventile. Oborožena je bila s štirimi torpednimi cevmi, za katere je bilo v rezervi še štirinajst torpedov. Da jih je lahko tudi pod vodo izstreljevala približno v cilj, je poskrbel periskop. To je optična naprava, ki z lečami sliko prenese po cevi v podmornico na periskopski globini, takrat okoli pet metrov. Zanj je 1902 Američan Simon Lake skonstruiral teleskopsko roko, da ga je lahko posadka potegnila v plovilo, ne da bi se izpostavljala. Periskop je bil še lep čas edino, s čimer se je kapitan lahko znašel pod vodo. Nad njo je počival na značilnem podmorniškem stolpiču. Z njim so preprečili, da bi vsak morski val zalil vstopno loputo, poleg tega pa so možje na krovu dobili dvignjen prostor, s katerega je bilo moč bolje opazovati.

U-boote

Velesile, ki so leta 1914 vstopile v prvo svetovno vojno, so sicer imele lepo število podmornic. A sprva nihče ni vedel, kaj natančno naj z njimi počne. Nemška U-9 je sicer že septembra 1914 uspela v eni uri potopiti tri britanske oklepne križarke, a to je kazalo bolj na neznanje Britancev, saj so mornarji tudi po torpediranjih menili, da so naleteli na mine. Admiralitete so namreč tedaj vodili zadrti konzervativci, ki so podmornice prezirali kot 'nečastno orožje', ki je napadalo zahrbtno in brez kančka spoštovanja. Zato mož sploh niso urili za srečanje z njimi. Nemci so bili prisiljeni lastnoročno izumiti strategijo podmorniškega boja, kajti Antanta se jih je odločila izstradati s pomorsko blokado. Proti njej si Nemčija ni upala odgovoriti s površinskim ladjevjem, zato je poslala v boj svojih 24 podmornic. Kaj hitro se je pokazalo, da se težko 'pošteno' ravsajo z vojaškimi plovili. Površinskega boja si niso mogle privoščiti, saj je že ena luknja v trupu pomenila, da gre po gobe njihova glavna prednost, potapljanje. Pod vodo pa so bile tako brezupno počasne, da so lahko križarke okoli njih delale kroge. Zeljejedi so se zato odločili uničiti trgovsko ladjevje, kajti Velika Britanija je bila še bolj kot Nemčija odvisna od pomorske trgovine.

Sprva je vse potekalo džentelmensko. Tedanje pomorsko pravo je velelo, da se neoboroženih ladij ne napada, zatorej so s podmornice, ko so ugledali sovražno trgovsko ladjo, njeno posadko prešerno pozdravili in jo zaprosili, naj se preseli na rešilne čolne. Ko so bili mornarji dovolj daleč, so v tovornjačo spustili torpedo, še večkrat pa nekaj strelov s topom pod vodno črto. Torpedi so bili izjemno dragocena stvar in če se je le dalo, so za napad uporabljali kanon, ki ga je imela večina podmornic na palubi pred stolpičem. Februarja 1915 pa je Nemčija začela čutiti posledice blokade, zato je napovedala 'totalno podmorniško vojno', se pravi nenapovedano napadanje civilnih ladij pod sovražnimi zastavami. Že maja istega leta je U-20 po pomoti potopila potniški parnik Lusitania. Z njo je šlo na dno 1198 civilistov, od tega 128 Američanov. Čezlužci tedaj še niso znoreli, a taki dogodki so Združene države prepričali, da je aprila 1917 Nemčiji napovedala vojno.

V najuspešnejšem obdobju v letu 1917 je dobrih sto nemških U-bootov, kakor so jim rekli, na mesec potopilo prek 150 tovornjač, kar je bila četrtina vseh ladij, ki so bile na poti na Otok. Zavezniški protiukrepi so bili sprva počasni in medli. Do januarja 1916, ko so v uporabo prišle prve globinske bombe, sploh niso imeli sredstva, s katerim bi podmornico napadli pod vodo! Tudi zaznavanje je bilo težko, saj so tedaj podmorsko plovilo mogli ujeti zgolj s hidrofoni – občutljivimi mikrofoni za poslušanje pod gladino, ki so bili nezanesljivi. Večina dotedanjih izgub v boju je šla torej na račun presenečenja na površini. Kar se je zgodilo jako pogosto.



Plovila s konca 19. stoletja, kot je tule Holland 1, niso bila namenjena rezanju valov razburkanega morja. Šele stolpič jim je omogočil čezoceansko plovbo. Notranjost je bila zelo utesnjena, torpeda pa je bilo treba menjati na roke. Poleg slednjih so na podmornicah kot orožje že od samih začetkov razširjene morske mine, ki jih lahko napadalka prikrito nastavi pred sovražna pristanišča.

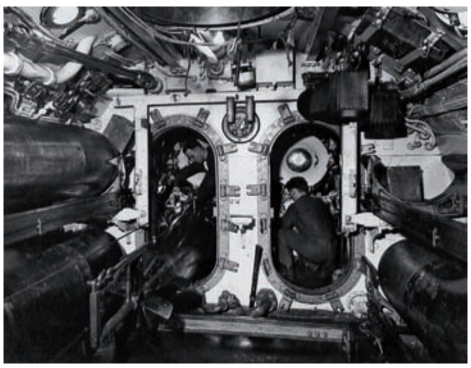
Prvi protiukrepi

Čeprav je bila glavna lastnost podmornic potapljanje, so bile tedaj to še vedno 'ladje, ki se znajo potopiti', ne prava podvodna bojna plovila. Pod gladino so bile okorne in z ozkogledim periskopom napol slepe, dočim so baterije zadoščale kvečjemu za nekaj ur resnega gibanja. Zato so še vedno delovale na površini in se potapljale ob nevarnosti. To so izkoriščale tako imenovane 'ladje Q', na videz nedolžne trgovske barkače s prikrito oborožitvijo. Drug učinkovit protipodmorniški prijem je bil, da se je napadena ladja skušala zaleteti v napadalca. Na ta način je marca 1915 britanska bojna ladja Dreadnought potopila nemško U-29, kar je edini primer, da je bojna ladja uničila podmornico.



Grozd protiletalskih topov na tej nemški U-boot kaže, česa so se v drugi polovici vojne najbolj bali. Pokazalo pa se je, da celo strnjena protiletalska obramba ni bila dovolj učinkovita in da je še najbolje, če plovilo enostavno ostane pod površino.

Ne glede na te prijeme sta resno nevarnost za podmornice pomenila šele združevanje ladij v konvoje in globinske bombe. To so veliki sodi eksploziva, ki jih odvržejo v vodo nad domnevnim mestom podmornice, nakar jih nastavljeni sprožilnik raznese na določeni globini. Za uspešen zadetek mora kapitan ladje predvideti, kje bo morski volk, ko bodo bombe na pravi globini. Mu pa gre na roko dejstvo, da se udarni valovi skozi vodo prenašajo bolje kot skozi zrak, zato lahko že eksplozije blizu podmornice v njeni notranjosti povzročijo opustošenje ali vsaj zrahljajo trup. V konvojih pa so tovornjače zaščitile spremljevalne (eskortne) ladje. Razliko ponazori primerjava med Atlantikom in Sredozemljem koncem leta 1917. Medtem ko je po oceanu trgovsko ladjevje potovalo lično pospravljeno v konvoje, zaradi česar se je nemški uspeh glede na začetek leta prepolovil, so po Mediteranu ladje še vedno bezljale vsaka po svoje in utrpevale hude izgube. Najuspešnejši podmorniški as vseh časov, Nemec Lothar von Arnauld de la Periere, je svojih 194 uplenjenih ladij našel ravno tu.



Zaradi dragocenega prostora v notranjosti podmornice so imeli hrano obešeno vsepovsod. Torpedna soba je bila hrati spalna kajuta, saj so mornarji čez orožje enostavno poveznili zložljive postelje in zadrnjohali na kilah eksploziva.



Britansko podmorsko nosilko hidroplanov M2 so predelali iz podobno odpuljene 'križarske' M, potem ko so sklenili, da se slednja ne obnese. Frčala so bila spravljena v hangarju pred stolpičem in so bila namenjena predvsem izvidovanju. Procedura vzletanja in pospravljanja je bila posebna umetnost.

V prvi svetovni vojni so Nemci delovali s skupno 391 podmornicami, ki so potopile skoraj 5000 zavezniških trgovskih ladij. A tudi same so utrpele hude izgube: polovico je konec srečal v boju, še 39 jih je izginilo v globinah zaradi tehničnih napak. Pričakovana življenjska doba podmorničarjev res ni bila visoka.

Morski volkovi

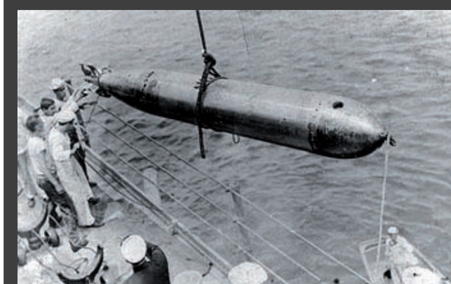
Podmornice so si po prvi svetovni vojni izborile svoje mesto v mornaricah in nenadoma so vse države hotele paradirati s čim večjimi. To pomeni, da so docela zgrešile poanto teh podvodnih plovil. Britanci in Francozi so recimo uleteli s 'podmorniškimi križarkami', ki so bile ovešene s težkimi topovi. Zaradi tega bile še bolj okorne – francoska Surcouf je za potop potrebovala pet minut. Japonci so imeli še bolj utrgane zamisli z domala animejskimi nosilkami hidroplanov I-400 s hangarjem za tri letala, ki tudi niso bile prav uspešne. Nemci si po drugi plati niso delali utvar in ko je septembra 1939 nastopila druga svetovna, so takoj napovedali totalno vojno trgovskemu ladjevju. In prve ure po napovedi potopili potniško ladjo Athenio, bravo. 14. oktobra je kapitan Günther Prien z U-47 v drznem vdoru v najbolj varovano britansko pristanišče Scapa Flow na dno poslal bojno ladjo Royal Oak in dal Britancem vedeti, kaj lahko pričakujejo. A slednjim je bil položaj že kristalno jasen, saj jim je načeloval sir Winston Churchill, ki je prvo podmorniško vojno spremljal od blizu. Zaradi tega so Britanci že od samega začetka ladje organizirali v konvoje, spremljevalni rušilci in korvete so bili opremljeni z globinskimi bombami, organizirali pa so takisto letalske patrulje. Nihče od sprtežev ni popuščal in razplamtela se je bitka za Atlantik, ki je trajala od prvega do zadnjega dne vojne. Na začetku je šlo bolje Nemcem, ker Britanci niso imeli dovolj rušilcev. Po konvojih so udarili s taktiko 'volčjih krdel', organiziranih skupin podmornic. Asi, kot sta bila Otto Kretschmer in Joachim Schepke, so se izmojstrili v skupinskih nočnih napadih na konvoje, kjer so natančno napadali z visoko hitrostjo na gladini. A tako imenovani 'srečni dnevi' skozi 1940, ki so bili najuspešnejši čas za morske volkove, niso trajali večno. Marca 1941 so Britanci na ladjah uspeli končno širše uvesti radarje in napravo ASDIC. Šlo je za prvi praktični sonar z dosegom dobrih stotih metrov, s katerim je mogel spremljevalni rušilec pod vodo natančno locirati podmornico. To je bilo za Nemce grdo presenečenje in marca so globinske bombe v hitrem zaporedju našle Priena, Schepkeja ter ujetega Kretschmerja.

Prve globinske bombe so spuščali s tirnic na krmi spremljevalnih ladij. V drugi svetovni vojni so širše uvedli metalnike (na sliki levo), s katerimi so jih mogli izstreljevati z boka. Jež, ki je istočasno lansiral množico min, je bil strah in trepet podmorničarjev.



TORPEDO

Smrtonosna riba, s katero je neobhodno povezana zgodovina podmornic, nosi ime po vrsti električnega skata. Najprej so s torpedom označevali raznovrstne mine, šele kasneje se je naziv oprijel iznajdbe angleškega inženirja Roberta Whiteheada iz leta 1866. V kovinski valj je na eni strani stlačil eksploziv, na drugi pa motorček na stisnjen zrak, ki je napravo pod vodo pognal do cilja. Zamisel se je pri admiralih hitro prijela in že v nekaj letih se je razvil samosvoj razred malih napadalnih ladij: torpedovke. Te so stavile na okretnost, da so se približale velikim ladjam. Za boj z njimi se je sčasoma razvil visoko gibljivi 'uničevalec torpedovk', kasneje preimenovan v rušilec (destroyer), ki je še danes največji sovražnik podmornic.



Torpede je še v drugi svetovni vojni gnal stisnjen zrak, ki je na gladini vode puščal značilno sled mehurčkov. Tedanji električni torpedi so bili namreč še počasnejši. Danes teh težav ni več. Eksplozivne ribe detonirajo bodisi ob udarcu v cilj, bodisi na podlagi signala iz magnetnega sprožilnika. Na ta način jih lahko zapeljemo pod gredelj ladje. Kjer detonacija plovilo velikosti fregate nemalokrat dobesedo prelomi na dvoje. Dva ducata let so v uporabi tudi že raketni, tako imenovani superkavitacijski torpedi, ki zaradi hitrosti okoli sebe v vodi napravijo zračni mehur. Kljub razvpitosti niso preveč razširjeni, saj so okorni.

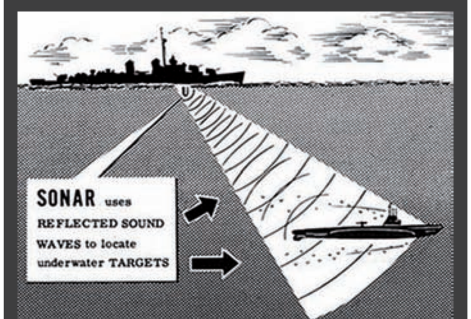
Izkušene podmorniške posadke so bile izjemno pomembne, saj so edine premogle instinkt za igro plenilca in plena, ki je bil potreben, da si se izmaknil rušilcem in postavil v položaj za strel pravokotno na pot ladij. Podmornice so bile še vedno počasne in za napad na konvoje so imele ponavadi samo eno priložnost, ob kateri je moral kapitan izračunati, kam poslati torpeda, da se bo njihova pot srečala s tisto od tarče. Pri tem so si sicer pomagali s preprostimi mehanskimi računalniki. Toda časa je bilo malo in najboljši so približno namerjali kar 'iz glave.' Zato je bila vsaka izguba boleča in po marčevskih pogromih podmorničarji nikoli več niso resno ogrozili Otoka.
Ko so v vojno konec 1941 vstopile neizkušene ZDA, je sicer nastopilo drugo 'srečno obdobje'. Kapitani U-bootov so se naučili izmikati značilnemu 'pingu' ASDICa in globinskim bombam. S hidrofoni so zaznali, kdaj je rušilec pospešil, da bi odvrgel smrtonosni tovor, in se preusmerili. A čeravno so spet potapljali več ladij, so bili sedaj zoperstavljeni grozljivi moči ameriških ladjedelnic, ki so bile zmožne napraviti vsaka svojo tovornjačo v enem tednu in so jih bruhale veliko hitreje, kot so jih Nemci mogli potapljati.

Labodji spev volčjih krdel

Industrijska premoč pa ni bila edini trn v peti podmorničarjev. Nad Atlantikom so zavladali težki ameriški bombniki B-24 liberator, ki so imeli dovolj velik doseg, da so lahko patruljirali po vsem oceanu. Konvojem so pridružili majhne eskortne letalonosilke, katerih frčala so napravila površinski boj za podmornice nemogoč. Zavezniki so dodatno izmojstrili sodelovanje rušilcev in 'ubijalske skupine' so načrtno patruljirale znana zbirališča U-bootov. Na roko pa jim je šel še en detajl. Že konec leta 1941 so uspeli razvozlati nemško pomorsko šifrirno kodo, znano po šifrirni napravi enigma, kar pomeni, da so lahko prestrezali sovražne radijske pogovore in vedeli, kam se podmornice premikajo. Nemci vse do konca vojne niso čisto ugotovili, kaj se dogaja! Zato so zavezniki veliko plovil presenetili na površini, kjer so jih urno napadli z novim metalnikom min ježem (hedgehog) in akustičnimi torpedi, ki so znali slediti zvoku motorjev podmornic.

SONAR

Vidljivost v vodi je neprimerna za opazovanje na daljavo, se pa zvok po njej prenaša 4,5-krat hitreje kot po zraku. Senzorji zanj so zato že od prve svetovne vojne poglavitno sredstvo za motrenje globin. Ljudje pa so prišli na idejo, da bi mogli poslušati tudi odboje, kot to počne netopir. 1918 so Britanci napravili prvi ASDIC, ki je imel zaradi zavajanja vohunov načrtno nesmiselno ime. Antena najprej odda zvočni signal, ta se od tarče odbije in mikrofon ga zazna. Podobno kot radar, le da pri slednjem oddajamo elektromagnetne namesto zvočnih valov. To je Američane navedlo k temu, da so napravo poimenovali SONAR (SOund Navigation and Ranging), kar se je prijelo.

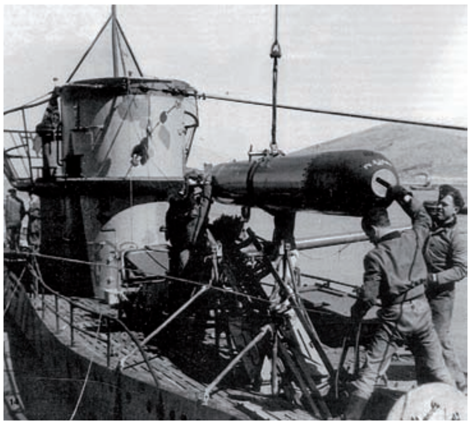


Vojne ladje imajo danes v uporabi več vrst sonarjev, od vdelanih v trup do takih, ki jih vlečejo za seboj, da slišijo tudi za rit, kjer jih drugače moti pogonski propeler. Posebna mora za podmornice so mali sonarji-boje, ki jih odmetavajo protipodmorniška letala in helikopterji. Ostali nabor detektorjev vključuje magnetne, ki zaznajo kovino v vodi, in toplotne. Zlasti jedrske podmornice imajo zaradi hlajenja vročega reaktorja z morsko vodo velik toplotni podpis.



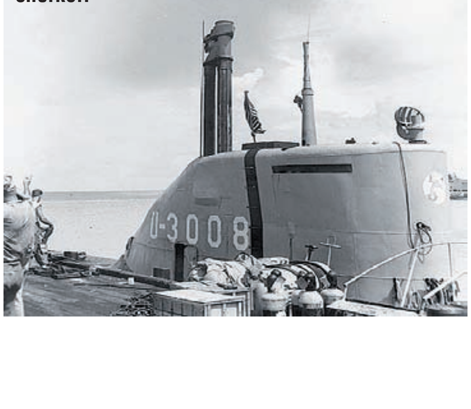
Podoba linije trgovskih ladij v vizirju periskopa je bila za podmorniške kapitane brez dvoma ena najlepših. Sledil je zahteven prihod v položaj za napad, pač zaradi počasnosti plovila in torpedov, ki so redko zadevali na razdaljah nad kilometrom in pol.

To je za nemške podmorničarje pomenilo pekel. Že tako so bile njihove ladje tipa VII komaj kaj večje od tistih iz prve svetovne vojne. V petdeset metrov dolgem kovinskem valju se je stiskalo 45 mož, ki so morali shajati brez prhe in z enim samim straniščem. Na križarjenju so bili tudi po nekaj mesecev in po tem času je kovinsko konzervo preveval tak smrad, da se je prišleku od zunaj zavrtelo že, če se je približal vhodni loputi. Mornarji so delali in spali v treh izmenah, po eno posteljo sta si delila najmanj dva (razen kapitana). Okvare so bile na dnevnem redu in že en pozabljen izvijač v ventilu je lahko pomenil usoden vdor vode v trup. Zaradi tega so najraje napadali na površini, toda zavezniška prevlada v drugi polovici vojne je to onemogočila. Nemci so potrebovali novo tehnologijo – in dobili so jo s šnorklom.
To je bila teleskopska cev, ki so jo iztegnili nad vodo podobno kot periskop, da je zagotavljala dotok zraka v podmornico. Na ta način je lahko plovilo pod vodo poganjalo dizelske motorje in obnavljalo kisik. S tem so se izognili nadležnim letalskim patruljam z radarji. Nekaj malega upanja je Nemcem dajala tudi uvedba lastnih akustičnih torpedov, dasi niso bili zanesljivi in zavezniki so jih hitro onesposobili z glasnimi zvočnimi vabami. Pravi preboj je prišel šele s podmornicami tipa XXI.
Tako imenovane 'elektroboote' so bile revolucionarno čudo tehnike. Prvič v zgodovini je bila podmornica skonstruirana tako, da se je pod vodo premikala hitreje (32 km/h) kot na površini (29 km/h). To so ji omogočale ogromne baterije in posebna oblika trupa. XXI je odvrgla top na palubi, saj je spričo nemogočega površinskega boja zastarel. Namesto tega je imela šest torpednih cevi z avtomatsko menjavo torpedov, da je lahko vse napolnila v desetih minutah. To je bilo hitreje, kot so lahko v VII ročno napolnili eno! Torpede je bilo moč usmerjati z aktivnim sonarjem, zato so lahko ustrelili, ne da bi sploh dvignili periskop. 76 metrov dolga podmornica je imela za svojih 57 mornarjev tuš in hladilnik, potopila pa se je lahko do 280 metrov globoko. A Nemci so na svojo žalost do konca vojne uspeli v uporabo poslati celi dve, ki sta zgolj nemočno opazovali kapitulacijo.
V drugi svetovni vojni so Nemci potopili skupno 3500 trgovskih in 175 vojnih ladij, toda cena je bila grozljiva: od 1154 podmornic so jih izgubili 757. Še hujša je statistika mornarjev, kajti od vsakih petih, ki so odšli na patruljiranja, se je vrnil le eden. A zapuščina nemškega podmorniškega vojskovanja je s tipom XXI živela dalje, kajti pod drobnogled so jo vzeli tako zahodni zavezniki kot Sovjeti in na njej osnovali svoje povojne naprave.



Torpedi so v notranjost železnih krst romali skozi loputo nad orožnim prostorom. Tedanje podmornice so jih lahko tovorile do največ dvajset, prej manj, zato je bil dragocen prav vsak. Danes jih morejo še kak ducat več.

U-3008 je bila ena od dveh končanih naprednic tipa XXI, skupno pa so zavezniki po vojni usposobili še osem napol zgrajenih in jih dodobra preizkusili. Na njenem stolpiču vidite spredaj radar, na sredini periskopsko gred, zadaj pa štrli kvišku šnorkel.





U-2540 je danes edina ohranjena od podmornic tipa XXI. Službuje kot muzejska ladja v nemškem Bremerhavnu. Vidi se njena oblika za hitro vožnjo pod površino, ki nima več kljuna za rezanje valov, kakršnega so imele dotedanje izvedenke.

Jedrska doba

Oboroževalna tekma po vojni ni pojenjala, saj se je oblikoval nov razkol, tokrat med demokratičnim in komunističnim blokom. Američani so bili po izkušnjah v prednosti. Ne le, da so porazili nemške morske plenilce; izurili so se tudi kot podmorničarji, ko so opustošili japonsko trgovsko ladjevje na Pacifiku. Po WW2 so v petdesetih letih 20. stoletja lastnoročno postavili temelje modernemu podmorskemu vojskovanju.
Leta 1953 so s podmornice USS Tunny izstrelili manevrirno raketo regulus z dosegom dobrih 900 kilometrov, ki je lahko nosila jedrsko bojno glavo. Nenadoma podmornice niso bile več nevarnost samo za ladje, ampak so lahko z raketami udarile globoko na kopno. Atomsko tehnologijo so plovila nato ugledala še kot vir energije, ko so 1955 Američani slavnostno splovili prvo plovilo na jedrski pogon, podmornico USS Nautilus. To je bila v mnogočem zasluga vizionarskega in zagrizenega admirala Hymana Rickoverja, ki je hitro uvidel, kakšne prednosti ima jedrski reaktor za podvodna plovila. Deluje podobno kot tisti v elektrarnah: ob jedrskih reakcijah se v reaktorju sprošča toplota, ki uparja vodo, da žene parne turbine. Sistem ne potrebuje zraka in proizvede dovolj energije, da si lahko ladja privošči pridobivanje kisika iz morske vode. Tako je edina omejitev za dolžino potopa zaloga hrane za posadko. Na Nautilusu je poleg tega čepel inercijski navigacijski sistem, ki s pospeškomeri samodejno računa lego plovila, nekako kot wiimote. S tako opremo je lahko leta 1958 kot prvi zaplul pod severni pol.
Samo še en preboj nas loči od sodobnih tipov podmornic: kapljičasti trup, s katerim so izpopolnili podvodno hitrost. Preizkusili so ga na ameriški USS Albacore, katere oblika je postala značilna za plovila, ki jih danes vidite po televiziji. Z njim je upornost pod vodo karseda majhna, zato podmornice odtlej tam presegajo hitrost 30 vozlov (55 km/h).



Sovjeti so spravilo manevrirnih izstrelkov na svojih prvih raketnih plovilih rešili elegantneje kot Američani. Podmornice tipa juliett so jih imele v kontejnerjih, ki so se pred izstrelitvijo dvignili. Na tejle muzejski so snemali film K-219.



Prve ameriške raketne izvedenke so bile zaradi zabuhlih premcev z izstrelki videti kot umotvori iz filmov o Jamesu Bondu.

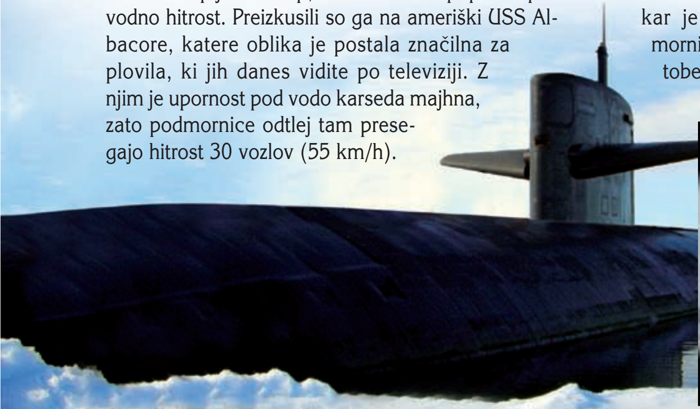
V zameno trpita urnost in okretnost na površini (20 do 40 km/h), toda tamkaj itak noče čepeti nihče več.
Sovjeti so Američanom sledili z le nekajletnim zamikom, tudi po zaslugi vohunov, ki so z zahoda pridno pošiljali najnovejše ugotovitve. Njihova plovila so imela močnejše dvojno ohišje in so jih gradili s hitrostjo in odpornostjo v mislih. So pa bila vse do osemdesetih let glasna za znoret in nek ameriški kapitan je navrgel, da se jih na hidrofonu sliši kot mlatilnico. Višek sovjetskega stremenja po vzdržljivosti je bil trup iz titana. Ta je mnogo trdnejši od jeklenega in podmornici omogoča globlje potapljanje ter večjo odpornost. Rekorderka K-278 Komsomolec je leta 1984 dosegla 1020 metrov, medtem ko celo sodobne jeklene podmornice delujejo le na 300 do 500 metrih. Pet let pozneje je Komsomolec v požaru potonila v Barentsovem morju, kjer zdaj leži 1680 metrov globoko. Podmornice iz titana so sicer zelo redke, saj je razpoložljivost te kovine za množično proizvodnjo premajhna.



Balistične rakete (tako se imenujejo zato, ker potujejo po balistični krivulji, za razliko do manevrirnih) so strah in trepet generalov. Podmornice jih danes lahko izstrelijo izpod gladine, tudi z globin nad 50 metrov. Na plano jih sune mini eksplozija uparjenega zraka, nakar se prižge raketni motor.

Nori Ivani

Vsa ta silna moderna mašinerija je boje na srečo videla le v filmih. Izjema je bilo torpediranje argentinske križarke General Belgrano s strani britanske podmornice Conqueror med Falklandsko vojno aprila '82, kar je edina pomorska zmaga jedrske podmornice v zgodovini. Ob filmu Lov na Rdeči oktober, ki je populariziral hladnovojne igrice v globinah, radi pozabimo na dejstvo, da bi bila ob dvoboju Amerov in Sovjetov svetovna mesta verjetno že spremenjena v prah. Nosilke balističnih raket so namreč prvi okop morebitne tretje svetovne vojne. Njihova naloga je skrito čepeti blizu sovražne celine in ob nastopu nuklearne vojne izpljuniti jedrske izstrelke za kar najhitrejše presenečenje. Z drugimi besedami: ljudje ob spreminjanju v radioaktivni pepel sploh ne bi vedeli, kaj jih je doletelo. V ta namen imajo podmornice do 24 težkih balističnih raket, kolikor jih nosi ameriški razred ohio, pospravljenih v navpične silose za izstrelitev izpod gladine. Vsaka od njih nosi več jedrskih konic, ki se znajo usmeriti vsaka na svoj cilj – tudi po ducat! Posamezna enota ima torej na zalogi dovolj atomskega orožja, da celino mimogrede spremeni v tisto iz Fallouta. Sicer je vzpostavljen dolg niz varnostnih mehanizmov, toda ob pomisli na napako zaradi slabe komunikacije (khm, Škrlatna plima, khm) se ti v grlu naredi cmok.
Nosilke raket so zato primarni cilj, čemur so namenjene tako imenovane lovke-ubijalke (hunter-killers). Te hitre plenilke imajo opremo, posebej občutljivo na izdajalske sledove sovražnic. V modernih časih se vse





Temna površina sodobnih plovil je docela prekrita z gumo, ki vpija zvok, tako od sonarjev kot iz notranjosti podmornice, saj bi bilo v nasprotnem moč zaznati celo govorjenje posadke! Potuhnjenke se pokažejo le, ko zmanjka hrane po okoli treh mesecih križarjenja. Pa sem in tja pokukajo skozi led severnega pola in pozdravijo medvede. V ta namen imajo posebej okrepljene stolpiče.



Jedrska plovila se celo pri potapljanju bolj kot na balastne tanke zanašajo na moč pogonskih motorjev. Ko je treba v sili izpluti, je takle manever klasika. Ja, tudi do nesreč s trki z ladjo je že prišlo.



Notranjost je danes mnogo prostornejša kot nekdaj, a podmorničarstvo je še vedno asketska reč. Optične periskope sedaj zamenjujejo digitalne kamere, ki sliko s površine prenašajo na zaslone.



Podmornice tudi danes opravljajo široko paleto nalog, ne le napadanja. Zaradi skritosti so idealne za izvidovanje, že dolgo pa še kot sredstvo za transport vohunov in pomorskih komandosov.

odvija pod vodo skozi ušesa zvočnih, magnetnih in toplotnih tipal. Kapitani so soočeni s klasičnim problemom: aktivni sonar je najučinkovitejše zaznavalo, a izda tvoj položaj, medtem ko je pasivni nezaznaven, toda slabši. Podvodne akcije so tako še vedno dvoboj instinktov in igranje s psiho nasprotnika je bilo v času trenj med blokoma stalnica. Obe strani sta si nenehno prizadevali slediti nasprotnim nosilkam raket in jih nemara prepoditi. V praksi je bilo plazenje za repe, saj so bili sonarji le v premcu. Sovjeti so zato dostikrat nenadoma obrnili svoje plovilo, da bi presenetili morebitnega zasledovalca, kar je spričo nevarnosti za obe posadki postalo znano kot 'nori Ivan'. Danes podmornice za seboj na kablu vlečejo vzvratni sonar, ki je to prakso odstranil. Z bojami, ki jih spustijo proti površju, morejo tudi tipati za sovražnimi letali in sprejemati radijska sporočila. Ta lahko gredo po nizkofrekvenčnih valovih celo pod morje, toda sporočilca smejo biti izjemno kratka.



Pri večini današnjih vojnih ladij na krmi najdemo vzletno ploščad za protipodmorniške helikopterje, ki so eno najmočnejših orožij površinskih sil v boju s podmorskimi plenilci. Slednji namreč nimajo protiletalskega orožja za boj izpod gladine.

Če dobi kapitan sovraga na muho, ima na voljo široko paleto orožij. Torpedi so še vedno prva izbira proti bližnjim podmornicam in ladjam. Imajo lastni sonar ali pa jih usmerjajo po žici, ki iz podmornice v izstrelek prenaša signal glavnega zaznavala. Posebej dragocenim ciljem, denimo sovražnim nosilkam balističnih raket in letalonosilkam, so namenjeni redki torpedi z jedrsko bojno glavo. Poleg njih znajo sodobne podmornice tako iz torpednih cevi kot navpičnih silosov izstreljevati protiladijske in manevrirne rakete, kar so ameriške lovke vrste los angeles pokazale v obeh zalivskih vojnah z napadi po Iraku. Sovjeti so za protiladijsko delovanje naredili kar svojo podvrsto podmornic, katere predstavnik je bil nesrečni Kursk, ki je avgusta 2000 potonil v Barentsovem morju. Gre za plovilo razreda oscar II s silosi za dva ducata protiladijskih raket za napade na ameriške letalonosilke, ki so se jih Sovjeti zelo bali.

Na dno

Po razpadu Sovjetske zveze leta 1990 Rusija ni zmogla več slediti Združenim državam. Njena slabo vzdrževana plovila rjavijo v pristaniščih, celo zloglasne velikanke razreda typhoon, ki so s 24.000 tonami izpodriva in 175 metri dolžine največje podmornice vseh časov. Američani so zato porezali svoj proračun in drage lovke seawolf (ena stane tri milijarde dolarjev) nadomestili s cenejšimi tipa virginia. Te so danes najbolj napredne lovke-ubijalke, a njihove sposobnosti so v veliki meri še skrivnost.

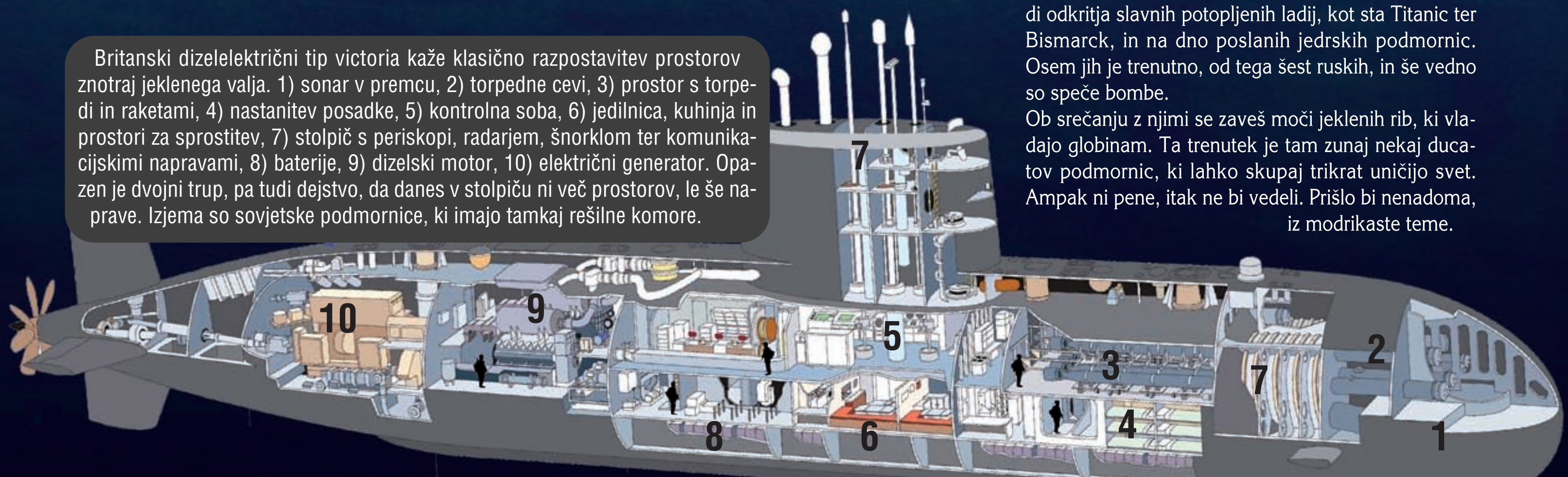
Za manjše države je jedrski pogon predrag in se oklepajo konvencionalnega (nejedrskega). Zato so nemške in ruske dizelelektrične lovke že od nekdaj velika prodajna uspešnica. Razkorak z jedrskimi plovili skušajo inženirji zmanjšati z novimi, od zraka neodvisnimi motorji, med njimi z gorivnimi celicami, kakršne so že v nemškem tipu 212. Edini omembe vreden vojaški premik izvajajo Američani, ki pri posameznicah vrste ohio en silos za jedrsko raketo predelajo v sedem silosov za rakete tomahawk. Preurejene podmornice tovorijo 154 manevrirnih raket, kar je enormna moč za udarce po kopnem.



Globokomorski batiskafi, kot je Trieste II, niso baš gibčna plovila. Potopijo se s spustom vode v rezervoarje, za dvig na površino pa se morajo rešiti balastnega tovora železa, ki ga imajo s seboj.

Ob vsej tej vojaški predstavi pa kar malo pozabiš, da je moč s podmornicami početi še kaj drugega kot zalezovati nič hudega sluteče barkače. Slabo raziskani podvodni svet je imeniten cilj za civilne podmornice. Tako turistične, ki navadne smrtnike popeljejo uzret barvite koralne grebene, kot raziskovalne. Slednje predstavljajo batiskafi – globinska podvodna plovila, s kablom pritrjena na površinske ladje. Da bi zmogli videti čim globlje, so skoraj obvezno napravljeni iz titana, ki je dovolj trden, da je človek že pokukal v najglobljo točko oceanov. To je 23. januarja 1960 z batiskafom Trieste uspelo Jacquesu Piccardu in Donu Walshu, ki sta pristala na dnu Marianskega jarka na globini 10.900 metrov. Med odmevnejšimi so bila tudi odkritja slavnih potopljenih ladij, kot sta Titanic ter Bismarck, in na dno poslanih jedrskih podmornic. Osem jih je trenutno, od tega šest ruskih, in še vedno so speče bombe.

Ob srečanju z njimi se zaveš moči jeklenih rib, ki vladajo globinam. Ta trenutek je tam zunaj nekaj ducatov podmornic, ki lahko skupaj trikrat uničijo svet. Ampak ni pene, itak ne bi vedeli. Prišlo bi nenadoma, iz modrikaste teme.



Britanski dizelelektrični tip victoria kaže klasično razpostavitev prostorov znotraj jeklenega valja. 1) sonar v premcu, 2) torpedne cevi, 3) prostor s torpedi in raketami, 4) nastanitev posadke, 5) kontrolna soba, 6) jedilnica, kuhinja in prostori za sprostitev, 7) stolpič s periskopi, radarjem, šnorklom ter komunikacijskimi napravami, 8) baterije, 9) dizelski motor, 10) električni generator. Opazen je dvojni trup, pa tudi dejstvo, da danes v stolpiču ni več prostorov, le še naprave. Izjema so sovjetske podmornice, ki imajo tamkaj reševalne komore.

www.bolha.com www.bolha.com/turizem



Vsak dan več kot

2.700

oglasov v rubriki turizem

Novosti:
Posodobljeno iskanje po rubriki turizem – vrsta potovanja, destinacija, datum potovanja, ...

Kje boste dopustovali letos?

Počitnice, potovanja, izleti, hoteli, sobe, apartmaji, ...

Izberite vaš dopust na Bolha.com!

bolha.com
trg mnogih priložnosti

Bolha d.o.o., Bravničarjeva ulica 13, 1000 Ljubljana.



Quattro celo hribovska gorostasnost ne prepriča, da bi si nadel kiklo, četudi se rad motovili okoli ognjišča.

Pomlad je v polnem razmahu in čas je, da se spokamo tudi v naravo. Tam pravi dedci niso zadovoljni z žarom, ampak se raje spravijo kuhat kaj golažu podobnega. Najbolj tazaresni možakarji pa – vsaj tako nas hočejo prepričati Škoti – nosijo kikle. Brez gat, jasno, da lahko hemoroidi zmagoslavno plapolajo v vetru. Če vam pravih ptičkov še ni dovolj, pa se lahko pozabavate z izdelavo papirnatega.

Kaj je s Škoti in kiklami?

Ah, kilt. Nujna oprava vsakega hribovskega gorostasa iz one čudne dežele na Otoku. Najprej si bodimo na jasnem, da ga niso iznašli Škoti, čeprav ga dandanes povezujemo ravno z njimi. Kilt je namreč nastal iz tunike – eni pravijo, da iz starokeltske, drugi, da iz galske, tretji pa menijo, da iz skandinavske. Prav tako bi lahko potegnili vzporednico z grškimi opravami, ki so jih videli pri Rimljanih. Skratka, skozi zgodovino je svoje osramje v nekaj krilu podobnega ovijal kup ljudstev, ne samo Škoti.

Prvi pisani viri omenjajo kilte s tem imenom nekje v 17. stoletju. Tisto, kar loči kilt od ostalih sličnih sukenj, pa je tkanina tartan. Ta je narejena iz volne, medtem ko so niti različno obarvane, da tvorijo značilen karirast vzorec. Tartan so Kelti tkali že pred nekaj tisočletji, baje celo preden so Egipčani izumili civilizacijo. A šele na severu Britanije so iz tega relativno enostavnega opravila naredili znanost. Hribovski klani so ljubosumno čuvali skrivnost, kako natanko barvajo volno in jo tkejo. Zato so vzorci postali klanska znamenja. Tega se držijo še danes, čeprav je vse skupaj malo razvodenelo. Vseeno je kilt močan nacionalistični simbol, k čemur pripomore dejstvo, da je bil do leta 1782 v Veliki Britaniji celo prepovedan. Treba je bilo kraljice Viktorije, da ga je napravila popularnega. Ker so se ji zdeli fantki v kiklicah cotkani, je začela vanje oblačiti svoje pamže za uradne dogodke.

Kilti so tako v 19. stoletju znova postali popularni. Sicer ne veliki, ki so bolj spominjali na rimske toge in bili približno enako neudobni, čeprav so prav ti domovali na Škotskem. Zato pa se je hitro uveljavil mali kilt, tak, kot ga poznamo danes. In tudi tisto, da pod njim ne nosijo gat, ne drži. Pred bitko so borci namreč (velike) kilte odložili in napadali v srajcah, ker jih je odvečno blago oviralo. V naskoku na sovraga pa ponavadi ne razkazuješ otepača, mar ne?

Mali kilt je torej krilo iz tartana, ki je spredaj gladko in zadaj nabrano. K popolni opravi sodijo še pas z vrečko in obvezne dokolenke, po možnosti s cofki. Ob manj formalnih priložnostih h kiltu nosijo običajen suknjič, za parade pa mu nujno dodajo ogrinjalo, ki je takisto iz tartana in nadomešča nekdanji veliki kilt. V vsakdanu tako opravljenega dedca ne boste našli niti v samem srcu Škotske, tako kot ne pri nas koga v polni narodni noši. Ga bo pa potegnil iz omare za praznik oziroma kot član plesne skupine ali dudaškega orkestra.



Pravijo, da ga ni čez občutek, ko ti sveža sapica hladi gonade in da niti karirasto krilo ne more skriti pravega dedca. So nori ti Škoti.

Kaj vse gre v dober golaž?

O tem, kako pripraviti dobrote z žara, smo že pisali. Zato tokrat ponujamo alternativo, ki je na pikniku prav tako dobrodošla. Še več, kdor v naravi skuha pravi golaž, mu naziv carja ne uide. Zlasti, če se drži mojih nasvetov. Morda bo kdo skomignil, češ, kdo bo pa cmaril zadevo toliko časa, futer mora biti takoj in zdaj. A pomisli, dragi bralec, da na marsikaterem pikniku pečejo odojke in celo vole, kar lahko traja ves dan. Sploh pa lahko v trgovinah za majhen denar dobiš ličen kotliček s stojalom, ki ga postaviš nad ogenj in in se greš velikega kuharja.

Golaž, torej. To je skrajno enostavna reč. Vse, kar potrebuješ, so na kocke narezano meso, čebula, rdeča paprika v prahu (le komu se da na drobno sekljati svežo po vsej tisti čebuli!), paradižnikova mezga in malo maščobe. Temu dodaš začimbe: nujni so poper, sol, majaron in lovor, izvedenci pa znajo izkoristiti še zeleno, baziliko, rožmarin, timijan ... Za zunanje potrebe je čisto dobra kaka vnaprej pripravljena mešanica, kakršni sta fant in maestro.

Kako se spraviti k delu? Za meso se odloči vnaprej. Tipično golaž delajo iz govejega bočnika. Ker pa je ta nerazumno drag in žilav, vzemi stegno. Lahko si tudi kreativen in dobiš jelenovo, muflonovo ali merjaščevo meso oziroma kolegu lovcu rečeš, naj upleni kako srno. Izbira je vsekakor pestra. Mesa potrebuješ dobrih 20 dekagramov na osebo. Medtem ko boš zakuril, naženi babe sekljat čebulo. Zelo na drobno! Koliko? Toliko, kot je mesa, je kar dobro merilo. Lahko je je malo manj, pač po okusu. Privošči si pivo in pristavi kotliček na ogenj. Vanj deni svinjsko mast, po eno žlico na štiri osebe. Ne olje, mast. Ne hecam se. Počakaj, da se mast dodobra segreje, in nanjo vrzi čebulo. Ko postekleni, dodaj meso in cmari vse skupaj toliko časa, da se meso malo zapeče, čebula pa se ne zažge. Potresi vse skupaj s sladko rdečo papriko in začimbno mešanico ter prilij paradižnikovo mezgo. Pol litra mezge za štiri osebe je kar prava mera. Premešaj in pusti, da brbota dve do tri ure, vmes pa ne ostani žejen. Če se prične reč prijemati na posodo, jo zalij z malo vode. Malo! Če je boš dolil preveč, boš zadevo resno pokvaril. Glavna finta je namreč v tem, da čebula docela razpade in da jedi ni treba zgostiti z moko. No, ni slabo, če imaš na zalogi malo mokce, lahko uleti kak nepredviden gost in je treba nakuhati malo več. Isti namen opravi nekaj krompirjev. Boš pač postregel s ciganskim golažem. Ali bogračem, če si govedini dodal malo svinjine in divjačine.

Vsekakor je res, da je golaž še boljši naslednji dan. Torej ga lahko skuhaš prej in ga nato samo pogreješ nad ognjem. Če ga kaj ostane, ni problem. Naslednji dan vrzi zraven kuhano kislo zelje in dobil si segedin. Štirje recepti v enem, a nisem fejst?



Skuhati golaž ni nobena umetnost. Skuhati dober golaž je malo bolj zahtevno. No, na feštah je važno le, da je vroč in dovolj slan. Om nom nom.

Besede na straneh farbovitega magazina kar dostikrat nanesejo na glasbo. Po eni strani zato, ker so ritemski špili in karaoke postali nadvse priljubljeni. Po drugi pa, ker je določen del Joker Cream Teama zelo muzikaličen, saj ubrani zvok rad posluša in ga včasih tudi ustvarja. Zame osebno je recimo znano, da preferiram trdi kitarski trušč z opletanjem čup in mikrofonskim kruljenjem. A šundr ni vse, kar mi pestri ušesni vsakdan. Marsikdo se bo začudil nad tem, da imam v zbirki številne plošče bluegrassa (Alison Krauss), countryja (Alan Jackson), pop div (Celine Dion), klasike in hiphopa. Toda pri vsem čislam kvaliteto in sporočila. Pri hiphopu recimo preziram MTVjevski video gnoj z upočasnjenimi ritastimi pičuzami in božično okrašenimi nabildanci. Bobniča se mi zaiskrita šele ob pravem rapu – tistem, ki v izvirniku pomeni Ritmično Akcentirano (poudarjeno) Poezijo. Ja, poezijo, ne kmatavzarskega rimarstva o tem, kako smo kul, ker smo gengsta, imamo keš in se dajemo dol. Od domačih ritmašev cenim zlasti Pižamo, Trkaja in pa Murata & Josa. Ravno ko sem razmišljal o snovi za to kolumno, sem malo stikal po Tubi za še več njunimi izdelki, ker znam plato V besedi je moč že skoraj na pamet. In spot s pesmijo Postan ti sam me je navedel na razmišljanje o igrah.

V luštnem glasbenem sestavku Murat in Jose s pripevko Mayo govorita o tem, kako pomembno je biti ti sam in se ne uklanjati večini, saj je to najlaže. In kaj drugega kot to se godi pri našem ljubem konjičku, elektronski zabavi? Devetdeset odstotkov folka stalno nažiga kakega pol ducata naslovov, med katerimi so brezprizivno World of Warcraft, Modern Warfare 2, Need for Speed, FIFA, Sims in Grand Theft Auto. Teh špilov se največ proda, in ker se jih največ proda, jih imajo velike, pa tudi manjše trgovine najbolj na očeh. Kar ima za posledico to, da gredo ŠE bolje v promet. Majhna skrivnost posla je, da hočejo supermarketi, kjer nakupuje masa, le pet najbolje trženih iger, ostale jih ne zanimajo. Sličen efekt se kaže v spletnih razpošiljevalnicah fizičnih izdelkov in tudi v digitalnih trgovinah, kot je Steam. Zakaj? Ker je važno predvsem, kar gmajna zahteva. Če ne bi bilo povpraševanje tako nagnjeno v smer tistih nekaj blazno popularnih iger, bi bila osvetljena ponudba širša. Ker ni, pač ni, kajti mušterija ima vedno prav in štacune niso dobrodelne organizacije.

Čemu pa toliko ljudi igra ene in iste špile? Delno gotovo zato, ker so slednji oblikovani s tem v mislih. Istočasno so lahki za priučitev in si lastijo dovolj globine ali vsaj funkcij za druženje. Hkrati te priklenejo nase z zbiranjem robe in napredovanjem po izkušenjski lestvici. A še pomembnejši je po mojem čredni nagon. Ljudje smo skupinska živad in tisto, kar dela večina, je ponavadi zgled oziroma normala. Ko enkrat levji delež šole nabija Call of Duty, je zelo verjetno, da bodo taisto streljanko igrali še skoraj vsi ostali. Če ima WoW trinajst milijonov naročnikov in njive v Farmvillu 85 milijonov obiskovalcev, je to tisto, na kar boš refleksno najprej pomislil.

Linija najmanjšega odpora in diktat večine, torej. V tem vidim krepko težavo. Prvič zato, ker se na ta način ustvarja ozkogledne zaljubljence samo v en ali kvečjemu nekaj špilov, ki niso sposobni primerjav. Če iz dneva v dan gledaš samo holivudske spektakle, pač ne moreš soditi o kvaliteti filma kot takega, isto kot če ne pomoliš nosu iz evropskih artfag zamorjenk. Glede na količino raznovrstnih starih in novih iger raznoraznih zvrsti nimaš prav nobenega opravičila, da ne bi vsaj občasno pomolil nosu iz svojega dvorišča. Cena novih špilov? Ne me smejat, itak spizdiš vse, kar ti paše. Naj ti torej paše še kaj drugega kot MW2 na krekanih serverjih, ffs. Drugič zato, ker je a priori nekul tuliti v isti rog. Namesto konformizma bodi frajer in se loti iskanja svojega glasu. Obdelaj japonske frpje, obskurne bullet-hell šutemape, tekstovne avanture ali ancientne platformščine. Začneš lahko kar s Perzijskim princem, o katerem sem storil anale v tej številki. Znabiti ti bo jako všeč in če si trden mož, se boš požvižgal na to, da se ti sošolci posmehujejo. Ko jih jebe. Sčasoma jih zna gravitacija tvoje volje celo privleči na drugo stran. In tretjič preprosto zato, ker je zunaj tistih par bleščečih vil, kjer se drenjajo vsi, nepopisno bogata dežela iger, polna idiličnih globeli in dragocenih briljantov, samo čakajočih na to, da jih odkriješ. Takih, o katerih v Jokerju stalno razlagamo, saj se nalašč ne osredotočamo le na par najbolj razvpitih špilov, in ti tako ponujamo resnično širok pogled na igrarsko krajino. Stopi vanjo!!!

Sneti



Če srečaš takole, si nadeni lundgrenovski fris, sočno pljuni, vrži otepača na mizo in reci: "Na mojem štrlivcu se boš sukala kot vrtavka do jutranje zore!" Vedno vžge.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

	IGRA:	OCENA:
01.	MODERN WARFARE 2	81
02.	NEED FOR SPEED: SHIFT	84
03.	GRAND THEFT AUTO 4	92
04.	DRAGON AGE: ORIGINS	92
05.	WORLD OF WARCRAFT	666
06.	LEFT 4 DEAD 2	89
07.	HALF-LIFE 2	94
08.	METRO 203	83
09.	GOD OF WAR 3	89
10.	COMMAND & CONQUER 4	56

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, STARCRAFT 2, MAFIA II, GRAN TURISMO 5

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Miha Homar iz Notr. Goric (ena herojska igra)
- Bojan Sroz iz Mislinje (še ena herojska igra)

Zakaj si romček pušča brke, ko gre v prvi razred? Da ga kličejo brko in ne cigo.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. MODERN WARFARE 2 (PC)
02. GOD OF WAR 3 (PS3)
03. WORLD OF WARCRAFT (PC)
04. BF BAD COMPANY 2 (PC)
05. HEAVY RAIN (PS3)
06. ASSASSIN'S CREED 2 (PC)
07. VANCOUVER OLYMPICS (PC)
08. GTA: EPISODES (PC)
09. THE SIMS 3 (PC)
10. THE SETTLERS VII (PC)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Gridrunner Revolution

Bolj kot se komercialno usmerjena glavnina iger pomika proti realizmu, bolj se ji upira drugi pol. Tisti minimalistični, simbolistični, abstraktni, ki rad nastaja v čumnatah nadebudnih programerjev in artistov. Logično – neodvisne spalniške firmice nimajo cekina za natančno posnemanje sveta, pa tudi smisla pogosto ne vidijo v tem. Čemu tekmovati z Activisionom in EA? Zato od njih vse pogosteje dobivamo naslove, ki so galeristični plesi senc, lutk, risankavih podob, nazobčanih črt ... ali pikslov, obdanih z lasvegaško količino divjih svetlobnih učinkov. Tak je Gridrunner Revoluton samosvojega, uporniškega auterja Jeffa Minterja. Glej lasate človeke na sosednji strani.

Smisel špilčka, ki ga na Steamu ali *Llamasoft.co.uk* kupiš za 7 evrov (škatelnega ni), je shootemupsko jasen: iz ptičje perspektive vodiš vsemirsko ladjico po statičnem zaslonu tako, da uničiš vse sovražno in odletiš na naslednji nivo. Po marsičem je GR podoben Geometry Wars in Robotronu. A pozor. Če plovilce premikaš z miško (mogoče je uporabiti še joypad ali tipkovnico, a je oboje nerodno), s hitrim potegom v delcu sekunde prečkaš ves ekran. Drugi pozor: ladjica strelja sama, ti jo moraš 'le' pravilno postavljati ali jo obračati z levim ali desnim gumbom. Tretji pozor: vmes se ti hitro zmeša.

Gridrunner Revolution, izpeljanka osemidvajset let starega centipedastega koncepta s hišnega mlinčka VIC-20, je namreč nebrzdan naskok na tvoje čute. V vesoljski črnini, ki rabi kot podlaga, sekundo po štartu zacvetijo žareče barve, neonske eksplozije, rožice z rejv partija in mala mamina sončeca. Okoli šibajo gosenice s kalejdoskopskimi glavami in telesi iz katodnikov, zmutirani tetraedri, taka in drugačna Nečesa ter ovce, ki jih pobiraš za nadgradnje. Blejanje ne umanjka. Aj karamba marihuannnnaaaa! Vmes gode nalezljiva dižem-te-na-noge tuctuc muzika, dočim elesdejasta napovedovalka robotsko prijavlja "OOPS, LO-SER", ko te pokončajo. In če bi bil slučajno v dvomih, da je reč čisto pritegnjena, v čestitko dobiš drobnicerejsko besedo 'Con-goat-ewe-lations'. Si mislil, da sta Space Giraffe in Rez višek lučkastega dizajna, kjer si Carlos Castaneda išče navdiha za pejotlovske sanjarije? Misli ponovno. Če imaš v tem očesnem razčefuku čas.

Edinstveni vizualni slog je istočasno največja pomanjkljivost in prednost Gridrunner Revolutiona. Feširanja ter efektov je namreč toliko, da dogajanje rado postane nepregledno in te ubije kaka bleščica, ki je sploh zaznal nisi. Kriza sicer ni taka kot v Space Giraffe in sčasoma se naučiš nagonsko prepoznavati nevarnosti. A vseeno igra ni na nivoju preglednosti in klinične natančnosti vrhunskih šutemapov. No, je pa res, da pošastne eksaktnosti niti ne zahteva, razen na najtežjih stopnjah. Raje te privlači z rahlim naraščanjem težavnosti na štirih linijah, na katerih so nanizane sobane. Ker ni ostrih prehodov, pač igraš in igraš, dokler ti zrkla ne zakrvavijo ali ne dosežeš novega rekorda na lokalni oziroma spletni lestvici.

Točke so smisel udejstvovanja in čeprav rahlo naraščanje zajebanosti pomeni dokajšnjo nerazgibanost ter počasno vnašanje novih elementov, je na slehernem nivoju več načinov, kako si izboljšati rezultat. S streljanjem lahko denimo sonce razčesneš prej ali kasneje, s čimer nadzoruješ hitrost odvijanja. Črna luknja, ki ostane po soncu, odklanja poti krogel iz ladjice in omogoča ustvarjanje lokov, zank, prest ter podobnih vzorcev. Iz njih igra po neznanem, a delujočem ključu izračunava pribitke k rezultatu. Točke nadalje višajo spretna pobiranja ovac, netratenje slednjih za oživljanje po smrti in še kaj. Pomembna je tudi vrsta plovilca, ki ga menjavaš s sukanjem miškinega koleščka. Ena imajo razpršene krogle, druge stisnjene, tretje znajo ogenj bljuvati tudi od zadaj. Izbira je sprva trivialna, kasneje pa vedno pomembnejša.

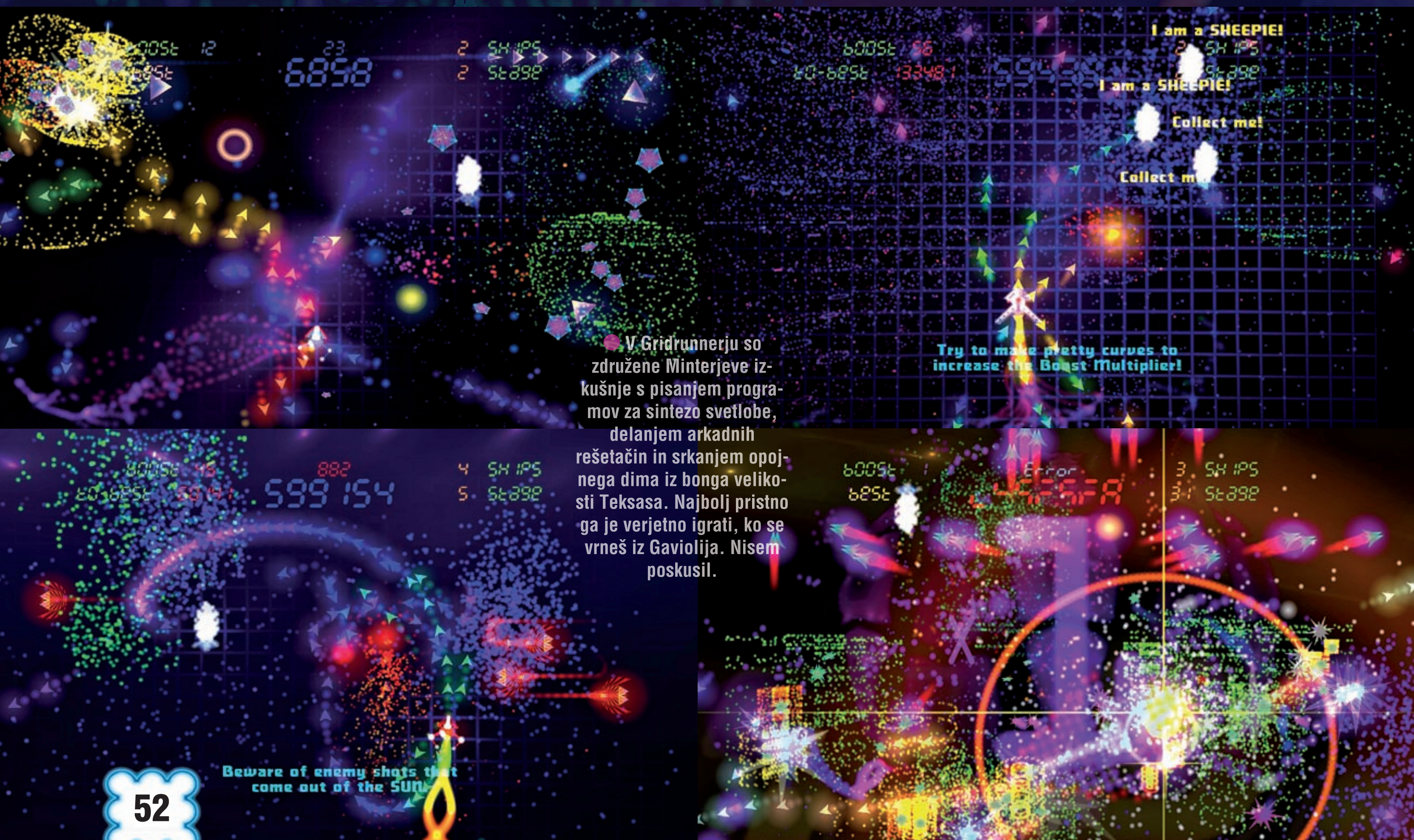
Večigralstva sicer ni in po daljšem udejstvovanju ugotoviš, da preglednost in raznolikost dejansko kar trpita. Prav tako zadeva ni ravno prelomna napram Gridrunnerju++, ki je izšel leta 2002 in ga lahko igraš tudi na Facebooku, ter bo na prvo žogo stežka pritegnila kogarkoli, ki nima umetniške žilice. In igle v njej. A kljub felerjem je kar ne moreš nehati igrati, saj je doseganje višjih rezultatov privlačno in odklepljive vsebine obilo. Poleg dolgega sosledja osnovnih stopenj so tu staromodni način z VIC-20, vzdržljivostni način, thrust mode, v katerem ladjico krmiliš z usmerjenimi potiski motorja v stilu Gravitarja ... Minter, pač. Ne samo, da ti da solidno drogo, še veliko ti je natrese.

***Sneti** z miško v eni roki in polno brizgo opojne substance v drugi. Toda brizgo zavrže. Ob taki psihedeliki je ne potrebuje.*

75

izvirnost ✔ psihedelična podoba ✔ dolgotrajnost ✔ nizka cena ✔ slaba preglednost ✖ enoličnost ✖

Llamasoft **natlačenka 195**



V Gridrunnerju so združene Minterjeve izkušnje s pisanjem programov za sintezo svetlobe, delanjem arkadnih rešetačin in srkanjem opojnega dima iz bonga velikosti Teksasa. Najbolj pristno ga je verjetno igrati, ko se vrneš iz Gaviolija. Nisem poskusil.

LASAT, KOSMAT, OVČAT

Sneti vzame škarje in odstrani žimo s podobe enega bizarnejših likov v industriji iger. Pod brado, čupo in mrkostjo najde fejst fantolina.

Naša branža na splošno nima dosti spotakljivih osebnosti. Včasih David Jaffe pijan telebne po stopnicah, CliffyB emulira Ribničana in Jonathan Blow reče kako krepko čez World of Warcraft, da fani še tri dni zevajo kot ribe na suhem. A načeloma je to svet umirjenih, poštirkanih prijaznežev, kot so Molyneux, Wright, Mijamoto in Raymondova.

Jeff Minter, letnik 1962, se ne vliva v ta kalup. V prvi vrsti ne s podobo. Tipa bi zaradi kronične zaraščenosti zlahka zamenjali za ostarelega roadieja Led Zeppelinov ali budističnega puščavnika. Nič čudnega, da je njegov nadimek Yak, se pravi dolgodlako tibetansko govedo. Gikovski imidž dopolnjujejo otožna resnobnost, preprosta očala, reklamne majice, kitajski pleteni puloverji iz Hoferja, džins in sandali pri minus pet.

Any Colour You Like

V drugi vrsti je Jeff nekaj posebnega z delovanjem in zapuščino. Dobiti karkoli od njega je kvest, vreden nelinearne 35-urne klikaške avanture, ki uživa v pixel huntu in se ti sesuva na pet minut. Težil sem mu za pogovor: nič. Težil sem mu za rivju kopije špilov: nič. Težil sem mu za splošne informacije: nič. Težil sem mu kar tako: manj kot nič. Vendar nisem jezen, saj je Minter znan po tem, da se v medijih pojavlja redko. (Kaj se če potem ubadati z levaki iz Slovanije?) Po tem ni sličen dizajnerskim mogotcem, ki komaj čakajo, da lahko Official Xbox Magazinu razložijo vsako podrobnost o svojih izdelkih. Sploh, ko so le-ti pred izidom in je treba železo kovati z marketinškimi kladivi. On naredi, izda, čao. Glede tistih, ki jim njegove igre niso všeč in o tem besno trolajo, pa se drži znane izjave iz nekega stripa: “Internet plus anonimnost je enako kreteni”.

Poanta je seveda v tem, kaj izda. Minterjeve igre so namreč od nekdaj odfuk na deseto potenco, razmetan po notnem črtovju Pink Floydov. Jeff pravi, da brez njihove glasbe ne bi bilo zanj značilne sinteze svetlobe (lightsynth). Gre za prikaz zvokov skozi svetlobo, na kar je Minter osredotočen od svojega enajstega leta. Tedaj je ležal v zatemnjeni sobi, poslušal album Dark Side of the Moon od Pink Floydov in v glavi videl geometrične vzorce. Odtlej se je trudil, da bi to poustvaril z zunanjo napravo, kar je prvič storil leta 1984 s programom Psychedelia za C-64 in spectruma. Kasneje se je koncept izkristaliziral v Neonu, aplikaciji, ki dela svetlobne učinke glede na muziko in ga kot vizualizator uporablja predvajalnik v xboxu 360. Se pravi, ko v X360 daš plošček z glasbo ali si v meniju zasučeš empetri in vidiš pulzirajočo svetlobo, gledaš v izdelek Jeffa Minterja. Tovrstni vidni učinki so del večine njegovih špilov, od Tempesta 2000 do Space Giraffe in Gridrunner Revolutiona, opisanega na sosednji strani.

Brain Damage

A lučkasti efekti, ki skušajo The Great Gig in the Sky prilagoditi očem, niso vsa njegova zgodba. Minter ni le programer, marveč je dizajner iger. In to dober. Drži sicer, da krovna izvirnost ni njegova vrlina, saj stalno dela rimejke. Tako je njegov Tempest 2000 za jaguar, s katerim je postal znan, predelava Atarijevega izvirnika za avtomate, na katerega je za nameček obesil še Space Giraffe. Naredil je tudi inačico Defenderja, dočim Gridrunner korenini v Centipedu. Vendar je poanta drugje: model zna prepoznati srž določenega špila in ga bistro prilagoditi, to pa spojiti s prepoznavnim slogom. Dotični vključuje neonsko bliskanje, densi glasbo in, em, prežvekovalce.

Brez heca: ovce, kamele, žirafe, lame in slične živali so glavni liki Minterjevih hipursko zadetkarskih naslovov iz osemdesetih, kot so Llamatron, Mama Llama, Revenge of the Mutant Camels, Advance of the Megacamel ter epsko poimenovani Metagalactic Llamas Battle at the Edge of Time. V njih si pogostoma dobil pod nadzor parkljarja, s katerim si streljal. Če živali ni bilo, pa si se bodel s scenariji, kot je tisti za Hover Bovver. Tam si se s kosilnico, ki si jo sunil sosedu, lotil obdelave plevelastega dvorišča.

Koliko takih patronov je še v tej nenavadno dolgočasni krajini igroklepcev? Bore malo. Še na mnoga leta torej, Jeff. Upam le, da te ne požrejo uši.



V sredini je Minterjeva pisarna, ki precej spomni na Jokerjevo. Minus poln pepelnik in žirafe. Okoli so nanizani prizori iz njegovih iger, od Hover Bovverja spodaj levo prek Tempesta X3 in Space Giraffe zgoraj do šLAMAstik z osebitnikov. Ne, hecam se, nikakor niso slabi špili to. Kak spreten marketingar bi iz njih iztisnil precej več zaslužka kot Jeff, ki po lastni izjavi nima niti malo poslovne žilice. V osemdesetih, ko je osnoval Llamasoft in se menil z založniki, so ga le-ti orenk nategovali. Zato je to plat firme za nekaj časa prevzela njegova mama, da je on lahko posedal, razmišljal in delal igre. Kar počne še danes.

Grand Theft Auto:
Episodes from Liberty City

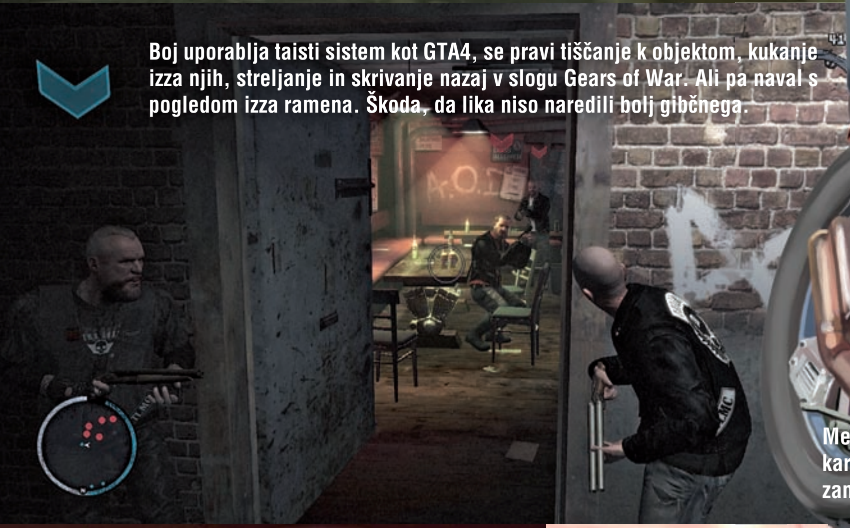
Zdi se mi, da vem, kako večina igralcev dojema serijo Grand Theft Auto. Kot niz preprostih, žurerskih tretjeosebnih peskovniških akcijad, ki so tako zabavne zato, ker lahko v njih kršiš mnogo pravil iz resničnosti. Ukradeš katerikoli avto in z njim oddrviš po ulici, med manijakalnim režanjem gazeč nedolžne pešake. Postaviš se na sredo prometnega križišča in začneš rešetati vsepovprek, nakar storiš silo možem postave, ki kmalu uletijo. V enem trenutku se pelješ po bulevarju, občudujoč mestni vrvež in sluhajoč eno od številnih radijskih postaj z licenčno glasbo, nato pa se udeležiš dirke, v kateri pohodiš plin do deske v nepožegnani kopiji korvete. Ali viperja. Ali sedeš na motocikel. Ali v letalo. Ali si oprtaš raketni ruzak. Če se hočeš sprostiti, pokličeš prijatelja, da se ga gresta napit, igraš karte ter se udejstvuješ v spletnem multiplayerju. Ko se vsega tega naveličaš, pa se znova priklopiš v razgibano zgodbo, polno odfukanih likov, ki s tabo vred počno natanko tisto, pred čemer so nas svarili starši. Nič čudnega, da je GTA še vedno eden najbolje prodajanih špilov, pri čemer po njem najraje segajo tisti, ki naj bi ga formalno sploh ne smeli videti, se pravi tisti pod osemnajstimi leti. Draž prepovedanega sadeža, uporništvo in te reči.

A redkokdo izmed slednjih je dal skozi zadosti življenja in je dovolj razgledan, da bi dojel tisto, kar se skriva za zastorom. Grand Theft Auti so kritika moderne ameriške družbe, ki ščije po čezlužnih sanjah, razgalja privid talilnega lonca in na videz kul protagoniste spravlja do zasluženega, ponavadi bolečega konca. Človek mora zgolj prisluhniti oglasnim sporočilom na radiu, da začuti, kakšno satiro so ustvarili Rockstar North. GTA3 in Vice City sta bila v tem še malo švoh, čeprav sta se oprla na kriminalke tipa Brazgotinec, ki obravnavajo usode povzpetniških nasilnežev. San Andreas je že bolj mesnato risal pot gengsta črnca Carla Johnsona, ki mu policija namesti umor. Zgodbovno najmočnejši pa je bil Grand Theft Auto 4, ki je v Ameriko na maščevalni kvest pripeljal Srba Nika Bellica. V želji po osveti in ujet v mreže kapitalističnega blišča je Niko skoraj prodal dušo ter zaplesal na robu moralnega prepada ... Ali čmrkotnil vanj, odvisno od izbranega konca.

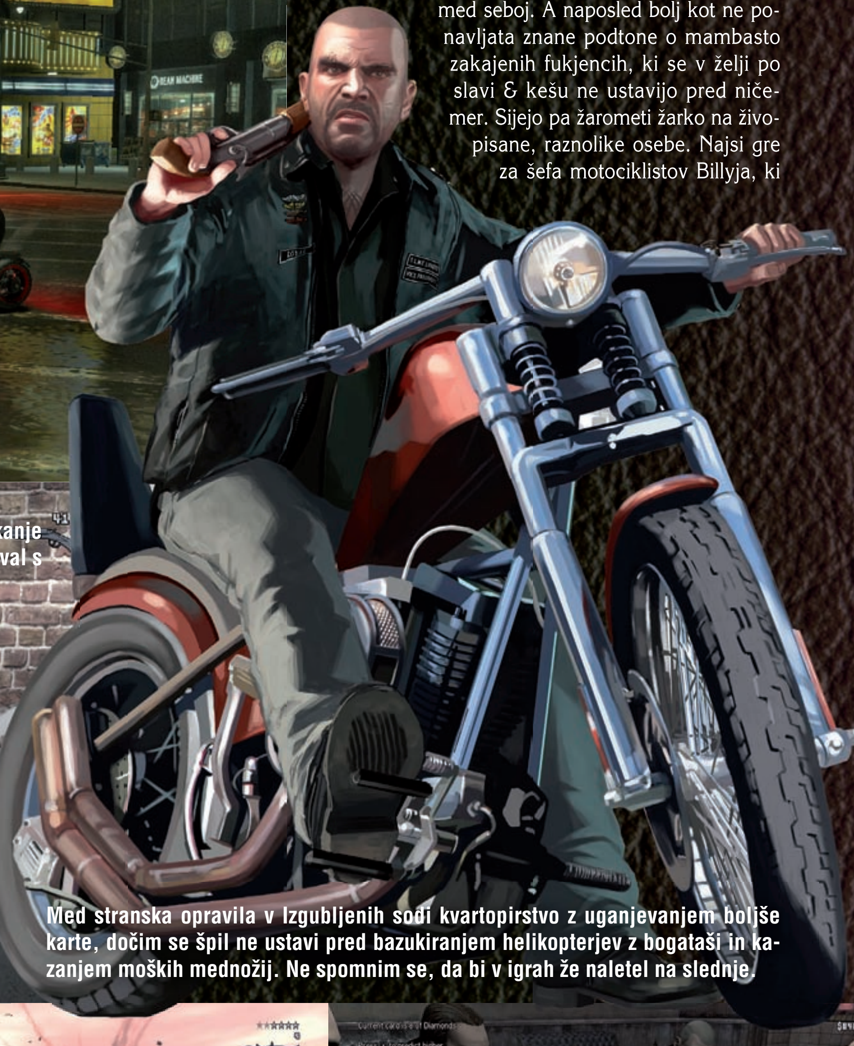
Kljub temu je nesmiselno pričakovati, da se bosta dodatka za GTA4 v paketu Episodes from Liberty City, ki sta bila donedavna na voljo samo za xbox 360, zdaj pa tudi za PC in playstation 3, prodajala zlasti na plečih svojih štorij. Mlado stranko, ki jo srbi prst za pinjau pinjau, zanima predvsem, če samostojni razširitvi The Lost and Damned in The Ballad of Gay Tony na dveh devedejih prinašata dovolj akcije. Kot da bi Rockstar to vedeli, so skovali nekolikanj enostavnejši pripovedi. Ena spremlja Johnnyja Klebitza, pripadnika motociklistične bande The Lost, ki ima probleme z bivšim vodjo, policijo, konkurenčnimi tolpami in še z marsičim. Druga pa se osredotoča na hispanca Luisa Fernanda Lopeza, ubežnika iz revne soseske in telesnega stražarja gejevskega lastnika nočnega kluba. Obe štoriji sta polni dogajanja in napetih situacij, na nekaj koncih se mešata z ono v štirici, tako da vpleteta Nika Bellica, in sta rahlo povezani celo med seboj. A naposled bolj kot ne ponavljata znane podtone o mambasto zakajenih fukjencih, ki se v želji po slavi & kešu ne ustavijo pred ničemer. Sijejo pa žarometi žarko na živopisane, raznolike osebe. Najsi gre za šefa motociklistov Billyja, ki



Med vožnjo po mestu v družbi se oba junaka, tako Johnny iz The Lost kot Luis iz Balade, veliko pogovarjata s sotrpini. Te debate so včasih res dobro narejene, ko se fantje medsebojno podjebavajo, obujajo spomine na mlada leta in razkrivajo svoje pogosto nerealne sanje. Rockstar obvladači.



Boj uporablja taisti sistem kot GTA4, se pravi tiščanje k objektom, kukanje izza njih, streljanje in skrivanje nazaj v slogu Gears of War. Ali pa naval s pogledom izza ramena. Škoda, da lika niso naredili bolj gibčnega.



Med stranska opravila v Izgubljenih sodi kvartopirstvo z uganjevanjem boljše karte, dočim se špil ne ustavi pred bazukiranjem helikopterjev z bogataši in kaznovanjem moških mednožij. Ne spomnim se, da bi v igrah že naletel na slednje.

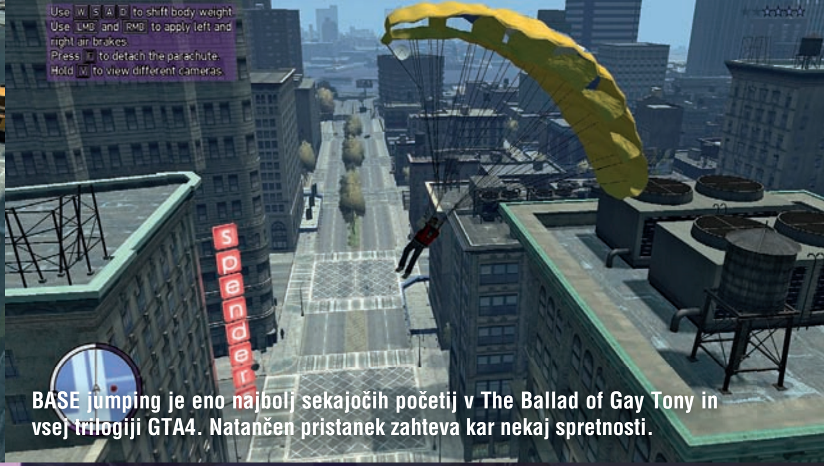








Enako dobro kot z joypadom se vozi s tipkovnico in miško. Konzolni igrator se mi je zdel boljši edino v helikopterju, ki je s podganico kar zmikljiv.

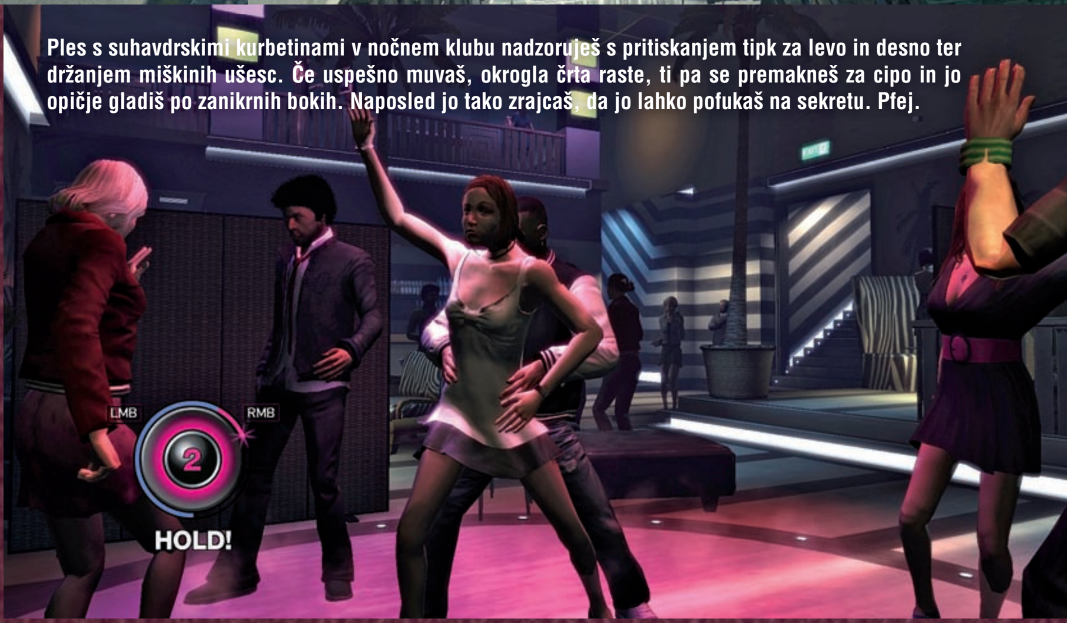


BASE jumping je eno najbolj sekajočih početij v The Ballad of Gay Tony in vsej trilogiji GTA4. Natančen pristanek zahteva kar nekaj spretnosti.

meša kulerskost in odljudnost, Luisovega zaposlovalca Tonyja, arabskega bogatina Jusufa, ki je preveč gledal MTV, ali kogarkoli iz dolge vrste stranskih nastopajočih. Včasih kar ne moreš verjeti, kakšni burkaški seratorji se drenjajo okrog tebe. S tehničnega stališča je njihova predstavitev malo zastarela, saj Episodes uporabljajo neizboljšan grafični pogon iz GTA4. Toda količino poligonov na frisih in telesih nadomestijo z življenjskim gibanjem, profesionalno režijo prizorov ter vrhunskim glasovnim podajanjem. Tokrat brez fejk srbščine.

Bistvo je tako pretežno prepuščeno igranju, ki se trudi osnovne zaposlitve obogatiti z novotarijami. The Lost and Damned in The Ballad of Gay Tony po eni strani ne razširita mesta, saj se oba odvijata v okvirih taistega Liberty Cityja, po katerem je štefnal Niko, brez ruralnega okoliša in frišnih četrti. Po drugi pa The Lost temelji na bajkerstvu, ki je že samo po sebi drugačno. Johnny se v črnem ledru ubada z razpadanjem tolpe, rešuje nepovratno zadrogirane bivše priložnice in krade motocikle konkurenčnim združbam. Ko mu začne v strelskih obračunih, ki uporabljajo isti sistem tičanja v kritju kot v štirki, iti za nohte, lahko po mobilnem telefonu napomagaj pokliče druge člane tolpe. Ti vmes napredujejo v bojevalnih spretnostih, po mestu pa se dostikrat ropotaje furaš v njihovi družbi, pri čemer je občutek krepko drugačen kot v vanilijskem Grand Theft Autu 4. Tudi zaradi novih rock komadov na radiu, kjer Deep Purple, Iron Maiden in Alice Cooper hudo pridodajo k atmosferi. Raznoterih dvokolesnikov ne manjka, od ameriških čoperjev do japonskih navitežev, in jih lahko zbiraš v postranskih misijah. Te obsegajo še streljanje galebov, dirke in bitke z drugimi tolpami, kar skupaj s štorijalno vsebino prispeva kakih trinajst ur igranja. Tu pa so še novi večigralski načini, kot so gengaško zavzemanje delov mesta, mlatenje s palicami za bejzbol in dirke helikopterjev proti motorjem. Vsebina na računalniku in PS3 je enaka kot prej na xboxu 360, seveda pa nepuščavniško povezovanje ne deluje med sistemi.

Zgodbovna nit The Lost v grobem sledi staremu receptu misij, ki kot nekdaj menjujejo med dirkanjem in streljanjem. Počneš pa to na svojstvene, energije polne načine in povzročaš epski kaos, dočim ti za vratom visi še več mož postave ter kriminalcev. V ta namen uporabljaš nova krepela, kot sta metalec granat in avtomatska šibrenica, toda vseeno ščiješ kri, zlasti proti koncu, denarja za ekstra krepelca pa nimaš niti približno toliko kot Niko. Raba miške v verziji za PC težavnost v primerjavi z izvirnikom za xbox omili, a ne toliko, da te vmes ne bi prav fino spohali. Zato je še kako dobrodošlo, da imajo praktično vse misije premišljeno razporejene vmesne nadaljevalne



Ples s suhavdrskimi kurbetinami v nočnem klubu nadzoruješ s pritiskanjem tipk za levo in desno ter držanjem miškinih ušesc. Če uspešno muvaš, okrogla črta raste, ti pa se premakneš za cipo in jo opičje gladiš po zanikrnih bokih. Naposled jo tako zrajcaš, da jo lahko pofukaš na sekretu. Pfej.

točke. Če te ubijejo, se znajdeš pred bolnišnico, nakar prejmeš SMS z opcijo, da greš od zadnjega nadzornega punkta.

Področje delovanja nadalje razširi The Ballad of Gay Tony, ki nas preseli na sceno polnočnih diskačev. V odbiti zgodbi se na več mestih dotakne Belliceve odisejade in razloži ozadje nekaterih likov od tam, recimo Brucieja. Tako kot v GTA4 in The Lost nelinearno opravljamo dirkalno-strelske naloge za različne ponudnike, vendar spet malo drugače. Zdaj je poudarek na pilotiranju helikopterjev, šofiranju gliserjev in skakanju z jadralnim padalom s stolpnic. Občutek, ko se z nebotičnika rukneš v praznino, nakar v tišini jadraš nad next-gen velemestom, ki se razteza, do kamor seže pogled, je fantastičen. Poleg tega v tej razširitvi doživimo nekaj res spektakularno napetih in izvirnih misij, po katerih si gremo zgolj ožet prešvicano majico. Furamo tudi športne avte z nitrom in uporabljamo lepljive bombe ter pušketino z eksplozivnimi naboji, ki klatijo zrakomlate kot muhe. Misije imajo nadaljevalne točke, tako kot v The Lost, in jih lahko ponavljamo za čim boljši rezultat, ki ga z drugimi primerjamo na spletnih lestvicah. Dosti nalog ni lahkih – nasprotno, ena ali dve se navzlic miškovnemu merjenju umeščata med najtežje v seriji. Med stranske zaposlitve, ki temeljnih osem ur spet podaljšajo vsaj za pol, spadajo še pitje šampanjca, vodenje Tonyjevega lokala, ples z radodajkami, čemur sledi žal zakrit fuk na sekretu, mlatenje v kletki in padalstvo z doskoki na statične ter premične tarče, ki se pojavi tudi v multiju.

Tako Balada kot Izgubljenci sicer ponavljata stare težave, od nerodnega lika, ki se obrača kot ledolomilec, prek nezanesljivega menjavanja tarč in slabe pameti nasprotnikov do skriptanih preganjanj. Prav tako je določen delež misij standarden, marsikaj iz nabora kao sveže vsebine pa smo že videli – padala in helikopterje v San Andreasu, motocikle v Vice Cityju. In navsezadnje je GTA4 od splovitve dobil konkretno peskovniško konkurenco, od testosteronskega Just Cause 2 (J201, 87) do fizikalno razbijaškega Red Faction: Guerrilla (J195, 81). A temu navzlic je špil s svojim vzdušjem in odprtostjo še vedno nadvse privlačen, dočim ga namestitev samostojnih Epizod lepo zakroži. Za trideset evrov dobiš dva ducata ur razgibane zabave, ki je za ljubitelje štirice malodane obvezna. Če med igranjem razmišljaš o družbenokritičnem kontekstu Grand Theft Autov, je pa tvoja stvar.

Dobrodošli v dveh novih epizodah krvave veseloigre iz Mesta svobode! Nastopajo: bajkerji, drogeraši, padalci, geji, zamorci, čefurji in Sneti.

84

dosti nove vsebine ✔ misije z litri adrenalina ✔ nadaljevalne točke ✔ odlično vzdušje ✔ legendarni liki ✔ ugodna cena ✔ stare težave ✖ mnoge novosti niso prav izvirne ✖ manj poglobljeni zgodbi ✖

Rockstar North / Rockstar

Enostavni golf uporabiš za iztisk priznanja iz ubožca, privezanega na mini papamobil. Resnejši posel je sesuvanje policijskih zrakomlatov, ki so bili njega dni nedotakljivi, zdaj pa cepajo kot komarji v oblaku pipsa. Iz čolna, kjer preživiš kar nekaj misij, pa mečeš lepljive granate, ki se pripopajo na cilj in ... BUM!







Tiger Woods Online



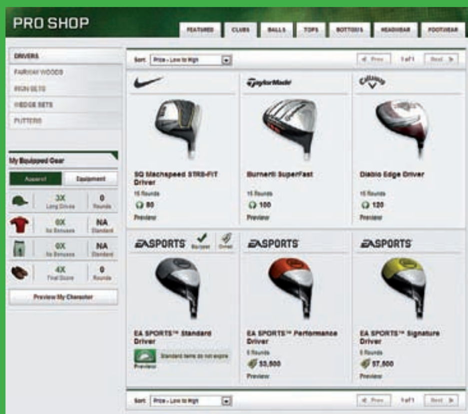
● Lepo, ne? Igrišče, kot je Predator, se na normalni širokopasovni povezavi naloži v pol minute, vsaka luknja pa v sekundah, razen če v ozadju telovadiš s torrenti. Nasploh vtikanje v pipico in program rado pelje do zatikanj ter sesuvanj. Ni pa strojna zahtevnost pretirana, saj TWO spodobno deluje na netbookih.

Zadnjih nekaj let za ljubitelje računalniškega golfa ni bilo rožnatih, da ne rečem zelenih. Tiger Woods se je z inačico 08 posvetil konzolam, drugih omembe vrednih tovrstnih iger pa ni bilo. Zato je napoved, da bo naslednji špil za abake z licenco razvpitega šampiona tekel v brskalniku in bil delno zastonj, dvignila prah. In tako se je zgodilo. Tiger Woods PGA Tour Online si za jamice jemlje tako tiste, ki golfa še niso igrali, a bi ga radi preizkusili, kot zagreteže, ki so pripravljeni plačati za nadgrajen račun. Žal pa vnemar pusti najbolj zahtevne, ki bi radi orenk simulacijo, a o tem malce kasneje.

Pridružitev je enolončniško ajnfoh, igra pa deluje v vseh brskalnikih v Oknih in na macu. Greš na *Tigerwoods-online.ea.com*, vpišeš se z EAjevim računom, narediš osebo in že lahko romaš na zelenico. Brezplačni sta običajno ena ali dve, dočim se druge pogosto rotirajo. Če si začetnik, je tu učbenik v obliki video posnetkov, čeprav bi se lahko založnik za neizkušene potrudil z interaktivnim tutorialom. V vsakem primeru se pri odhodu na poligon v računalnik namesti pogon Unity, ki skrbi za grafiko. Ta ni na stopnji novejših Tigrov za X360 in PS3, ni pa za odmet, če upoštevamo, da gre za večplatformski brkljalniški srček, saj je sposoben izrisati luštne zelenice, gladko animirane golfiste in mokro vodo v ekstra visokih ločljivostih, kot je 1920 x 1080. Okej, občinstva ni, nebo je statično in veter je številka, namesto da bi kodral travo. Tudi komentar je izostal. Ampak hej, treba je biti realističen – tole vendarle teče v browserju!

Ko prideš na zelenico, si že takoj 'iz škatle' presenetljivo sposoben, čeprav sprva ne smeš računati na tristojardske drajve. Izbiraš lahko palice in vrsto udarca (drive, punch, pitch, flop ...), dodajaš zavrtljaje ter vidiš, kako hitro in kam piha veter. Na voljo imaš zamah z miško ali klasični 3-click, kjer klikaš ali stiskaš preslednico na ključnih mestih okroglega merilnika. Vsako igrišče ima izzive, recimo naredi deset iglov, z vsemi uspehi pa nabiraš izkušnje ter denar. Cekin vlagaš v razvoj tolkača in kupovanje robe v trgovini, kot so hlače in štumfi, ki izboljšajo statistike. Dolarčke dobiš tudi s sponzoriranjem ljudi in vabljenjem prijateljev s Facebooka. Je pa treba vedeti, da EXP in $ v splošnem pritekajo počasi. Ker je moč razvijati vse vrste udarcev, od začetnega do bližanja, in vsak ima več podkategorij, to nanese pošteno količino ur za nabildan lik. A po drugi strani so tudi začetniki sposobni dobrih rezultatov.

Ne morem reči, da igranje ni solidno in zabavno. TW Online je okej arkadna simulacija, ki te hitro posrka vase, avtorji pa po koščkih sproti dodajajo vsebino. Vsak dan se odvijajo mnogi turnirji z različnimi pogoji, od enostavnih z minimumom vetra do takih, kjer piha kot v Ajdovščini in kjer pogleda ne moreš približati luknji ter nimaš pokazateljev moči na zaslonu. Prav tako se igra dobro posoja internetnemu druženju, saj lahko tudi zastonjkarji ustvarijo svojo skupino in se v družbi

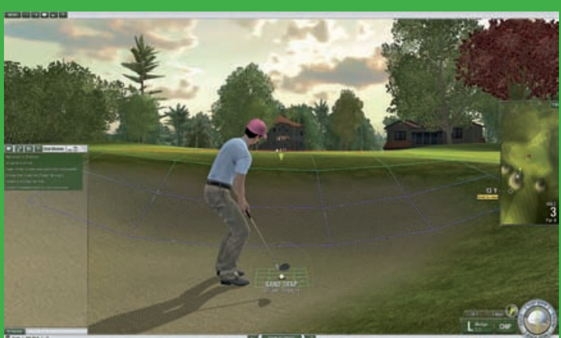


● Nekatero dodatno opremo kupiš z virtualnimi dolarji, druge s plačljivimi točkami. Krneki delitev, namenjena zgolj EAjevemu služenju.

s še do tremi sotrpini odpravijo na igrišče, kjer posamične luknje šicajo istočasno. Pridružiti se je moč naključnim igram in se udeleževati večigralskih srečanj za do štiri sodelujoče. Toda ljubitelji realistične in praktično zahtevne izkušnje bodo prejkone razočarani. Fizika je enostavna, železa ne vplivajo opazno na odpornost žogice na veter, udarjanje s strmin ter iz peska ni nič težje in tako dalje. Igra je zlasti popustljiva pri 'sladki točki', ki pove, kako natančno si žogico zadel. Z nekaj vaje praktično vedno izvedeš strel docela v skladu s svojimi željami, čeprav igraš na višjem realizmu. Igli in brdiji zato kmalu padajo kot za stavo, rezultati pa segajo v -60 in več za poligon. Glede na starejše Tigre za PC na ploščkih je naslov simulacijsko korak nazaj in ko sem za primerjavo isto luknjo igral v Tigru 10 za X360, sem tam opazil več subtilnosti, čeprav na računalniku ni arkadnega drkanja gumba za vrtenje žogice med letom.

Tudi vsebine je še premalo, da bi upravičila mesečno naročnino 9 evrov ali letno okrog 50, ki jo poravnaš s kreditno. Enajsterica igrišč je spodobno zmodeliranih, a domala vse smo videli že dostikrat. Pač St. Andrews, Harbour Town, Sawgrass, Pebble Beach, Wolf Creek ... Taktično so zanimiva, a manjka svežine. Predelat so šli celo izmišljeni Predator iz TW2005, čeprav je jasno, da si želimo izvirnih golfišč. Nadalje ni opcije za prenos svojega frisa (GameFace), golfistk, vadbenega poligona za umerjanje palic, vzporednega igranja s PGA Tourom, vremenskih razmer in še marsičesa, kar so prinesli Tigri za konzole. O pravi karieri ali menedžerskem modusu lahko zgolj sanjaš. Meniji so nerodni, roba, kupljena v trgovini, ima omejeno dobo uporabnosti, nemalo kosov pa je na voljo le za posebne točke, ki jih z mesečno naročnino ne dobiš in jih moraš dokupiti. Pa še hrošči redno dvigajo glave, na primer sesipanje v preklopu v celozaslonski način, napake pri večigralskem povezovanju in zatikanja, ki rado pokveči strel.

Moj nasvet je ta: igro spremljaj v brezplačni obliki, ki je dovolj obsežna, da si o njej ustvariš konkreten vtis, o naročnini pa razmisli, ko bodo poskrbeli za več realizma in/ali jo bolj nafilali z dobrotami. Brskalniški sistem je morda res prihodnost, ampak Tiger Woods Online ga ne izkoristi tako, da bi segel pod par.



● Rundo lahko kadarkoli prekineš, recimo če v pisarno uleti šef, in nadaljuješ kasneje. A udarci iz peska bodo vedno lahki.



● Ob natančnih udarcih se kamera postavi ob luknjo, žogico pa privzeto spremlja med letom. Prepočasi.

***Sneti** se javi na polnjenje luknjic pri serijskem zapičevalcu drožička, a odide le napol zadovoljen. (Okej, dovolj šal o Fukotigru.)*

spodobna igralnost ✔ dostopnost ✔ zastonjska vsebina ✔ za plačilo še ne nudi dovolj ✖ premalo realizma in zahtevnosti ✖ hrošči ✖

Electronic Arts



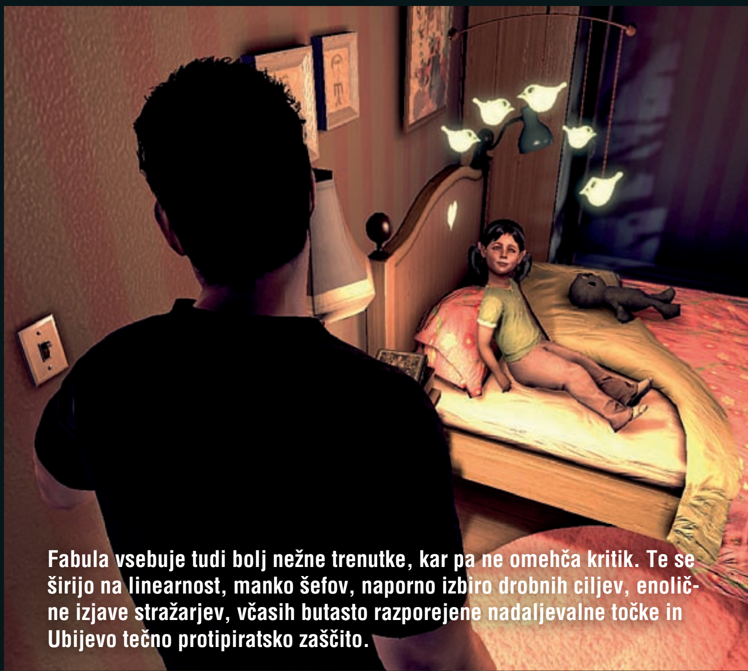
PRAVICA.
MAŠČEVANJE.
OBSODBA.
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
ŽE NA VOLJO.
18
www.pegi.info
WWW.SPLINTERCELL.COM
PC DVD ROM
XBOX 360.
XBOX LIVE
UBISOFT
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. / Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Splinter Cell Conviction

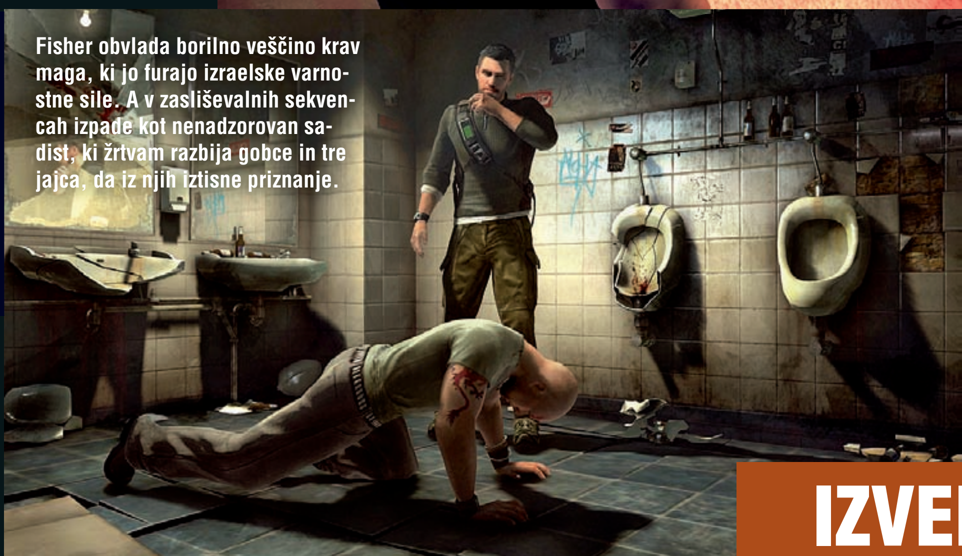
Sam? Saaaaam! Sam Fisher, kam si se izgubil? Resda si bil kot pripadnik tajne ameriške protiteroristične skupine Third Echelon od nekdaj odločen, neusmiljen komandos. Nihče ti ni ušel, ko si se mu približal. A hkrati si bil skrivnostno eleganten, saj do slave nisi prišel s trosenjem svinca, marveč s plazenjem po sencah in mačje tihim odstranjevanjem sovražnikov. Prav tako si imel na sporedu dviganje capinov v zrak, ko si jih začopatil med oprijemanjem cevi na stropu, strele iz pištol z dušilnikom, klavstva z nožem, s katerim si lahko prerezal zaveso, in podobno. Pomagal si si s slavnim nočnogledom z več vizirji, s katerim si zaznaval toploto in videl v temi, odklepal si ključavnice, trupla pa si nosil v temne kote, da živi niso sprožili preplaha. Uporabljal si tudi že kar znanstvenofantastične onegajčke, na primer EMP-granate, s katerimi si uničil elektronsko opremo. V neposreden obračun si se zapletel redkokdaj in še tedaj si pogosto bodisi umrl, bodisi so alarmi naznanili konec žura. Takega smo te poznali v štirih igrah – Splinter Cell, Pandora Tomorrow, Chaos Theory in Double Agent, ki so izšle med 2002 in 2006 ter pokasirale zelo visoke ocene. Celo pet jih je bilo, če upoštevam odvrtek Essentials za PSP.

Zdaj pa je pred mano drug Samo Ribič. Bradat, brez zase tipične gladko črne obleke, ihtav kot razdražen bik in pripravljen storiti vse, da se maščuje morilcem svoje hčere. Čeprav je za to zaveso seveda marsikaj clancyjevskega, med drugim zgodbovna zarota, ki sega do washingtonskih vrhov in jo je kljub nekaj ničjasno-trenutkom fino spremljati. Tako kot razvoj tebe kot lika, saj si še verjetnejši in bolj plastičen kot prej. Skratka, tiho ali glasno, vseeno ti je, dokler odgovorni med trpljenjem izdajo sokrivce in nato plačajo z življenjem. Kaj pa ducati njihovih podložnikov, od varnostnikov do soldatov, ki varujejo zgradbe in ulice? Bog se jih usmili, ker ti se jih ne boš.

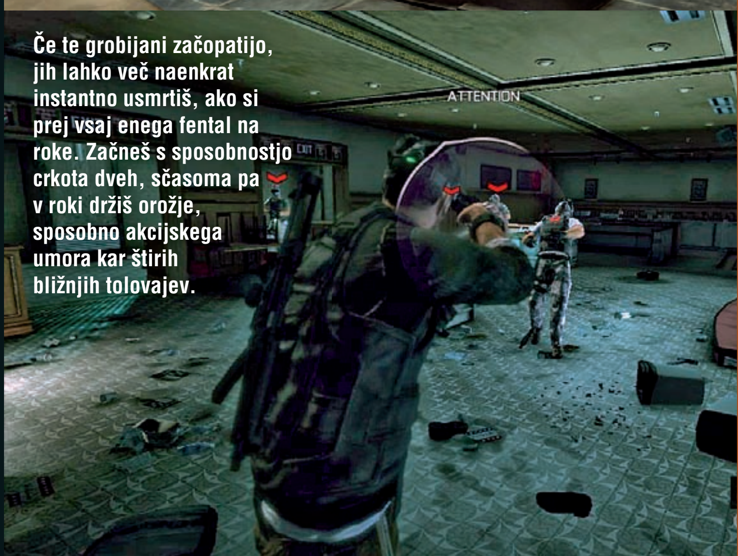
Ne rečem, osnova je znana. Še vedno te nadzorujem iz tretje osebe in še vedno si nagnjen k sencam, vsaj če igram na najvišji težavnostni stopnji od treh (realistic). Da si odet v plašč noči, veš po tem, da žive barve nadomesti črnobela slika. In še vedno je tu tipično splintercellovsko zadovoljstvo, ko se nekomu čepe prikradeš od zadaj in ga odstraniš v kratki, toda zadovoljujoče kruti animaciji uboja. Opcija je tudi, da barabina zgrabiš med plezanjem po zidu ali visenjem s cevi oziroma ga fentaš s skokom nanj, podobno kot Altaïr v Assassin's Creedih. Ali pa uporabiš pištolo za lu-



Fabula vsebuje tudi bolj nežne trenutke, kar pa ne omehča kritik. Te se širijo na linearnost, manko šefov, naporno izbiro drobnih ciljev, enolične izjave stražarjev, včasih butasto razporejene nadaljevalne točke in Ubijevo tečno protipiratsko zaščito.



Fisher obvlada borilno veščino krav maga, ki jo furajo izraelske varnostne sile. A v zasliševalnih sekvencah izpade kot nenadzorovan sadist, ki žrtvam razbija gobce in tre jajca, da iz njih iztisne priznanje.



Če te grobijani začopatijo, jih lahko več naenkrat instantno usmrtiš, ako si prej vsaj enega fental na roke. Začneš s sposobnostjo crkota dveh, sčasoma pa v roki držiš orožje, sposobno akcijskega umora kar štirih bližnjih tolovajev.

IZVEN KAMPANJE

... ki celo na realističnem nivoju traja le kakih osem ur, čaka dosti vsebine. Prednjači sodelovalna kampanja za dva po netu ali lokalni mreži (verzija za xbox ima namesto LANa razdeljen zaslon). Ta je zgodbovno samostojna, čeprav se malce prepleta s Fisherjevo, v njej pa s kolegom prevzameta nadzor nad ameriškim in ruskim operativcem v štirih misijah z več podnivoji. Miks skrivanja in pokanja je enak kot v puščavništvu, le da si tu bote podrejata skupaj. Ker so ti enako polsposobni kot v samotarstvu, usklajen timček skoznje reže kot kosa, če pa enega pokončajo, ga lahko drugi oživi. Sodelovanje je obvezno tam, kjer je treba skupaj odpreti vrata. V co-opu so najbolj fina akcijska presenečenja, še bolj kruta zasliševanja od Samovih in občasno težje zahteve, saj vama recimo zabičajo, da ne smeta nikogar ubiti. Zabavna zaposlitev za kake štiri ure, čeprav se k njej ni vredno vračati.

Co-op dopolnjuje večigralstvo s štirimi podnačini: hunter, last stand, infiltration in faceoff. V prvih treh se s še enim igralcem po internetu ali LANu (xbox 360: split-screen) pomeriš proti umetni pameti, v faceoffu pa soštipilavec postane nasprotnik, s katerim tekmuješ za točke. Za kako popoldne nabiranja dosežkov in lahkotnega izležavanja je. Škoda le, da prizorišč ni dosti, da UP ni izziv niti na stopnji realistic in da ni vdelan tekstovni ali glasovni čvek. Menijska izbira deniable ops pa modusa hunter in last stand nameni le enemu igralcu.

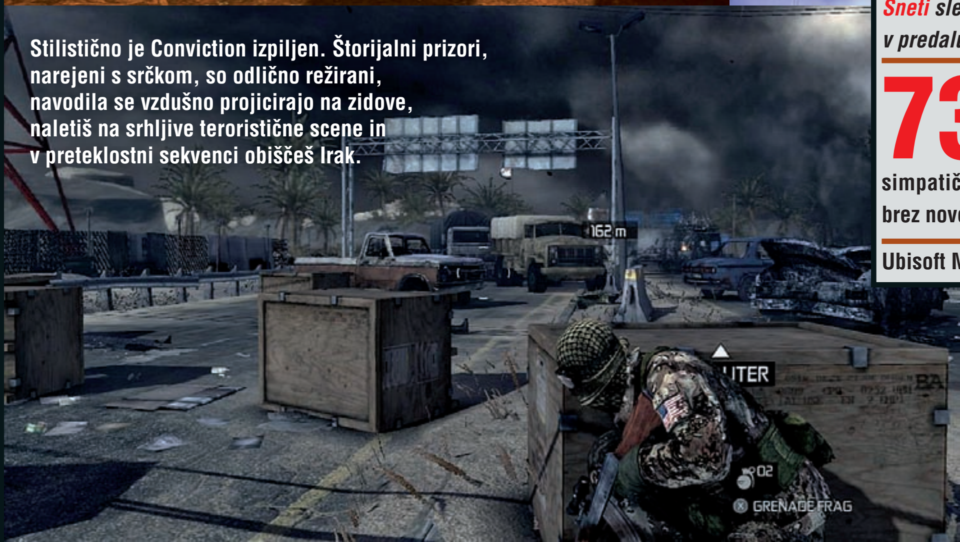


Co-op kampanja v paru je luštna, toda prelahka. Čeprav padeš, lahko nekaj časa še streljaš, dotlej pa te kolega itak ozdravi vseh ran.





PC-verzija nima razdeljenega zaslona, tako da če imaš kolega na kavču in xbox 360, raje ubodi slednjo inačico. Velikih grafičnih razlik ni.



Stilistično je Conviction izpiljen. Štorijalni prizori, narejeni s srčkom, so odlično režirani, navodila se vzdušno projicirajo na zidove, naletiš na srhljive teroristične scene in v preteklostni sekvenci obiščeš Irak.

***Sneti** sleče črni kavčuk in odloži zadnjo trsko usmiljenja. Nato v predalu pusti še samokontrolo, potrpežljivost in sive celice.*

73

tekoče prehajanje med prikritostjo in nažiganjem ✔ adrenalinska napetost in lepa izvedba ✔ trilerska zgodba s spodobnim razvojem lika ✔ simpatična postranska vsebina ✔ pohabljena skrivalna plat brez novosti ✖ lahka, kratka, ponavljajoča se ✖ zaščita ✖

Ubisoft Montreal / Ubisoft

knje v glavo z razdalje in sekanje verig, s katerimi so na strope pritrjeni lestenci, kar truščema spešta ubožčke pod njimi. Spočetka nimaš trejdmarkovskih naočnikov z zelenimi lečami, ki jih dobiš šele nekako v zadnji tretjini igre. A ko jih, z njimi odstraniš temo in vidiš sovražnike skozi zidove. Tako še laže razbereš njihove vzorce gibanja, ko čepiš za kako steno ali mizo. S streli razbiješ še žarnice, da se morajo reveži potem zanašati na svoje baterijske svetilke, nakar se jih srednjeveško lotiš.

Zveni sicer kot v starih časih. Toda Conviction ni več šunjačina včerajšnjika, marveč današnjika. Kar pomeni, da je močno cepljena s strelsko akcijado. Res je, da lahko vztrajaš pri neopaženosti. Nasprotnike iz zasede zalotiš enega za drugim, ko so sami, pokažeš se jim in jim nato prideš za hrbet, ko gledajo proti tvoji nazadnje znani poziciji, označeni z belo silhueto. A skrivalna plat je preprostejša kot nekdaj. Nočnogled ima le še en način delovanja, tistega sivinskega z belimi ključnostmi, ni več premeščanja trupel, ni žvižganja ali trkanja, da bi privlekel pozornost, ni izbire, da stražarja ne bi ugonobil, ko ga popadeš. Korak nazaj glede kompleksnosti 'stealtha' je opazen in ne bo po volji številnim ljudem, ki so Splinter Celle igrali ravno zaradi simuliranja modernega nindže. Se strinjaš, Samo? Namesto da bi imeli več opcij, so jih odrezali. Ni ubadanja s ključavnicami, manj je pripravic, saj ni nič omembe vrednega razen gledalne čelade, lepljive kamerice in kukala za pod vrata. In vse to smo že videli. To takisto velja za situacije, ki prekinjajo običajno dogajanje, denimo prisluškovanje s kamerami in ogibanje laserjem, ki so vidni le z nočnogledom.

Novosti tako ležijo v direktno akcijadni plati, ki je dosti bolj izražena kot v prejšnjih Splintrih. To se vidi že po obilni orožarni, ki vsebuje pol ducata pištol, brzostrelke, jurišne puške, šotganke, eksplozivne granate, ki razmontirajo pol prostora, in elektromagnetne bombe, s katerimi capine onesposobiš za nekaj sekund. Vsa krepelca lahko pri zabojih, ki jih najdeš enkrat ali dvakrat na nivo, nadgradiš v zameno za točke, ki jih dobiš za opravljanje izzivčkov. Mednje sodijo izginotje, ko so te zaznali, ubitje sovraga, ki je raziskoval tvojo nazadnje znano pozicijo, in podobno. Res pa je, da so vsa orožja močna že iz škatle, tako da headshot s petnajstih metrov z običajnim štucem, po katerem sovrag niti muksne ne, ni noben problem. Nasprotno, Conviction v rešetanju uživa. Če se ti ne da tiholaziti do neposredne bližine barab, se stisneš ob stranico objekta v klasičnem cover slogu Gears of War, pomeriš na tipčka, ki ne gleda proti tebi, in POK. Biti moraš res nenatančen ali pretirano oddaljen, da zgrešiš. Nato se premestiš in ponoviš postopek. In če te opazijo, špila ni konec, niti nisi brez moči. Vse prej kot to: po zaslugi arzenala in šibkosti kanalj jih pokolješ, preden rečejo jojmene. Alarmi? Kar naj tulijo, to ponavadi ne vpliva na nič. Kamere? Vidno vlogo imajo enkrat samkrat.

Igra ti tamanjenje dodatno olajša s funkcijo 'mark & execute'. Ko nekoga ubiješ z rokami, dobiš sposobnost, da označiš več sovražnikov, nakar pritisneš tipko in jih vse zaporedoma samodejno postreliš, če so dovolj blizu. Bournova šola, a, Samo? Hodil si pa verjetno še na učne ure h kakemu častilcu markiza de Sada, saj mestoma izvajaš brutalna zaslišanja, ki so igri prislužila starostno oznako 18+. Najprej se prebiješ do nesrečneža, ki ima pomembne informacije, nakar ga zgrabiš in se z njim pomeniš. Ker zahtevanega itak ne izda takoj, pritisneš gumb in ga s tem avtomatično tresneš ob omaro, z njegovimi čekani očistiš opeke v zidu ali ga pošlješ na krajši izlet čez ograjo. Slejkoprej vsak zapoje, čeprav je čudež, da sploh še govori.

Gladko menjavanje med skrivanjem in strelskimi obračuni v Convictionu najbolj odzvanja. V enem trenutku zalezuješ stražarja po podzemni garaži, hotelu, temni ulici, zapuščeni tovarni, futurističnih pisarnah, zabaviščnem parku in drugih grafično lepih lokacijah. V drugem pa žrtev že dvigne preplah, uletijo kameradi in špil mutira v besno nažigačino. Nato jo lahko podurhaš, se potuhneš in se malo pozneje situacije spet lotiš tiho, ali pa se odločiš, da boš vse pobil direktno. Mešanica, ki bi ji lahko rekel 'action stealth', je čisto zabavna. Posebej zato, ker se lahko situacije odvijejo na različne načine in imaš vedno na voljo diametralno nasprotna pristopa. In ker vmes naletiš na spektakularne situacije, kot so podirajoča se stavba ter vragolije s helikopterjem.

Je pa igra plitkejša od predhodnic, saj sta tako odkritost kot prikritost osnovni. Streljanje je do obisti normalno, skrivanje pa nekako podobno onemu v Batman: Arkham Asylum, kar je mogočna prekinitev z izročilom. Na podhranjeno čemenje v temi vplivata tako skromna količina opcij, ki jih imaš na voljo, kot omejena umetna pamet barabinov. Ti se ne znajo organizirati in ko te vidijo, bolščijo v nazadnje znani položaj, da se jim ja prikradeš z druge strani in jih pobiješ. Na najvišji težavnosti bi lahko bilo to urejeno drugače, pa tudi tajn in omembe vrednih šefov ni. Posledici sta dokajšnja lahkost in sčasoma moteče ponavljanje situacij. Ne eno, ne drugo ne spodbuja k še enemu preigranju, kar je v jasnem nasprotju s prejšnjimi deli. Ročno odstranjevanje nasprotnikov, zlasti zaslišenje, bi lahko bilo kompleksnejše, dočim se dosti scen hitro sprevrže v nažigancijo, kot bi oblikovalci imeli raje razpošiljanje svinca od nindžarjenja. Običajnim težakom se kasneje pridružijo specialci z nočnogledi, ki te mimogrede zaznajo in se z njimi enostavno moraš bojevati. S tem je poskrbljeno za adrenalin, manj pa za možgane.

Kako všeč bo igralcu Conviction, je docela odvisno od tega, kako mu diši opisana mešanica. Izbirčni veterani serije se bodo zmrdovali, medtem ko se bodo tisti, ki so Splinter Celle črtili zaradi zateženosti in počasnosti, morda našli ravno v tvoji novi odpravi, Sam Fisher. Kot nekomu, ki serijo pozna na pamet, se mi zdi, da gre za zadovoljevanje povprečnega ameriškega najstnika in za še en znak, da peketamo inteligenčni apokalipsi naproti. Taki, za katero ne potrebujemo svetovnih zarot in orožij masovnega uničenja. Povej to fotru Tomu Clancyju.

MASS EFFECT 2 DLC

Bioware so pred časom zaprisegli, da bodo svoje umotvore z dolpotegljivimi vsebinicami podpirali na vso moč ter vse do izida polnomastnih nadaljevanj. Ljubitelji zmajev smo prejšnji mesec dobili Awakening, dodatek za Dragon Age: Origins. Podjetni Kanadčani pa so kmalu zatem na strežnike, dosegljive lastnikom pecejaške in xboxove verzije Mass Effecta 2 (J199, 88), naložili že tretjo omembe vredno razširitev za ta vesoljski akcijski ep. Juhej?



● Kasumi ima dobro rit in je v dodatni misiji edini spremljevalni lik, ki nam je na voljo.

Pristaši naslova ste bržkone že seznanjeni z dodatno dogodivščino plačanca Zareeda Massanija, ki je bila na voljo že ob izidu špila, kratko odpravo, kjer smo obiskali razbitino izvirne križarke Normandy, ter sklopom misij, v katerih smo površja izbranih planetov raziskali v svežepečenem vozilu Hammerhead. Vsaj tisti, ki ste za igro odšteli denarce in si s tem zagotovili dostop do Cerberusa, internega razpečevalskega omrežja, skozi katerega so avtorji našteto ponudili zastonj. Če si bonuskov še niste privoščili, si jih le dajte, saj se podarjeni papigi ne gleda pod krila. Najbolj zanimiv je stranski kvest, kjer brazgotinastemu najemniku pomagamo pri maščevanju bivšemu sodelavcu, šefu zloglasne tolpe Blue Suns. S tem Zareed postane enajsti stalni član naše posadke in nam je na razpolago bodisi pri prvem, bodisi pri vsakem naslednjem sprehodu skozi špil. Takisto ni od muh lebdeča ladjica Hammerhead, ki je nekakšna zamenjava za okorni štirikolesnik Mako iz prvega dela. Škoda le, da peterica njej namenjenih misij izpade bolj kot trenažni poligon za nek obsežnejši dodatek, ki ga nemara učakamo v bližnji prihodnosti. V njih namreč večinoma drvimo čez puste skalnate površine, se odkrižujemo alienske zalege z lahkotnim bljuvanjem raket ter s tiščanjem namenskega gumba preskakujemo prepade. Ampak dobro, za džabe ...
Kaj pa tretja, najnovejša razširitev, Kasumi's Stolen Memory, za katero hočejo neskromnih 7 evrov? Eh, ni jih vredna. Računica se ne izide že ob upoštevanju dejstva, da dodatek – tako kot ostala dva – od nas terja kvečjemu poldrugo uro potenja. Le malo bolj navdušujoča izpade vsebina. V prvem delu sveže misije se na vesoljski postaji Omega srečamo s tatico Kasumi, nakar se preselimo v novo okolje, luksuzno vilo ličjega Donovana Hocka. Pod krinko vplivnega gosta in v odtihmal vselej razpoložljivi kožici, v kateri spominjamo na futurističnega Jamesa Bonda, se ob pomoči nevidne spremljevalke najprej pol ure igramo s pustolovskim nabiranjem DNK-sledi in snemanjem glasu gostitelja, s čimer odpremo podzemno skladišče. V drugem delu se nato posvetimo znani strelski akciji iz zavetja in mešetarjenju s biotskimi močmi, kar pripelje do solidnega šefovskega spopada. Kasumi se s svojim talentom zahrbtnega morjenja izkaže za še kar sposobno borko, a je ostalim likom, odštevi Zareeda, precej nedorasla, saj o njeni preteklosti izvemo bore malo.



● Nadzorovanje Hammerheada terja nekaj vadbe, toda v primerjavi z sitnim Makom gre reč kot raketa.

Strastne ljubitelje ME2 bosta v nakup morda prepričala nova brzostrelna pokalica in tehnični talent, hecneže pa z alkoholom dobro založen bar, ki se na ladji Normandy odklene po zaključku roparske odprave. Bolj trezni pa bomo raje počakali, da epizodico ponudijo s polovičnim popustom ali v navezi z novimi, igralno obilnejšimi plačljivimi vsebinami. ***Case***
Bioware ● 7 EUR

TOKI TORI

Le na Steam je torej pričivkal piščanček Toki Tori, ki je v posodobljeni obliki debitiral na spletnem servisu WiiWare, drugače pa navdih črpa iz šestnajst let starega Eggberta. V preletu WiiWarove splovitvene ponudbe v Jokerju 179 ga je Sneti odobril, in to upravičeno, saj špil nikakor ne deluje star. Ne dve leti tega, ko je izšel za Nintendovo konzolo, ne zdaj na računalniku. Še vedno gre za fino miselno 2D-platformščino, ki ji gre spajanje žanrov odlično od rok. K svežini dodatno pripomorejo živopisana tridimenzionalna ozadja, izvrstna večkanalna glasba in višje ločljivosti, kar vse je bilo wiiju tuje.



● V večjih sobanah sede premor za razgled okolice. A pozor, ta ustavi zgolj piščanca in kanalje, ura pa teče dalje!

V pogledu od strani nadzorujemo pišče, ki mora na vsakem nivoju pobrati vse brate v jajcih. Ker ptič ne more ne skakati, ne leteti, mora za premagovanje preprek uporabljati orodja. Ta segajo od deščic, s katerimi gradi mostove, prek zamrzovalnika sovragov do teleporta. Kasneje, v drugih tematskih sklopih, dobimo še možnost vrtanja v tla, sesanja polžev in lebdenja v balonu. Glavna fora je v tem, da je uporaba dobrot konkretno omejena. Zategadelj čikna ni tako enostavno voditi, ne da bi se kam zataknil ali ne da bi ga začopatili predvidljivo gibajoči se sovražnički.
V pecejevi izdaji čaka več kot osemdeset soban, razporejenih po štirih tematsko ločenih okoljih in dveh težavnostnih stopnjah. Avtorji so doslej izdali vsaj deset bonusnih nivojev, tako da vsebine ne manjka, razmišljajo pa celo o urejevalniku. Pred kratkim so dodali zmožnost previjanja časa, kar pride nadvse prav pri majhnih zajebih. Zdaj enostavno previješ čas, dočim si moral prej po crkotu spet naložiti stopnjo. Do tega pa ni prišlo malokrat, saj se pod luštkano, pisano zunanjostjo skrivajo trdi orehi. Smrt pomeni vsak stik s sovragom, v luknjo brez izhoda padeš hitro in že pred polovico igre sobane postanejo težke. S previjalno mehaniko so krepoti in slepe ulice manj boleče, a še vedno sta tu omejen čas in zahteva po pravilni rabi orodij. Je pa treba poudariti, da so problemi bistroumni in nikoli nepravični. Igranje je zato napeto in zadovoljujoče.



● Polža ni nujno posesati. Če na sredini postopka odnehaš, jo bo polž podurhal v nasprotno smer. Tako ti ostane ena uporaba več.

Toki Tori ni za tiste, ki si zanj niso pripravljeni vzeti časa, in njegova otroška zunanjost bo odbila prave moške oziroma fantiče, ki mislijo, da so deci, če streljajo teroriste. Vendar za drobiž dobiš odličen dizajn in ogromno vsebine, ki jo avtorji sproti brezplačno dodajajo. Imaš možgane? Ne prezri ga! ***Raveer***
Two Tribes ● 4,5 EUR

MAX AND THE MAGIC MARKER

Maks in čarobni flomaster je zanimiva neodvisnica, skovana na podobni ideji kot Kirby: Power Paintbrush za DS (J152, 79). Bistvo je lastnoročno dorisovanje poti ploščadnemu junaku, ki ga opazuješ od strani. Pri Kirbyju so se krace spremenile v pospeševalne tekoče trakove, tukaj pa za dečka Maxa ustvarjaš toge oblike, ki so uporabne na ničkoliko načinov. Najbolj tipična arhitektura so mostiči in stopnice, vendar nabor seže dosti dlje. Tako mu rišeš dežnike za prehod pod nevihtnim oblakom ali ga pred vulkanskimi padavinami zaščitiš z oklepom. Goste, težke čačke s padci aktivirajo stikala, mlinčijo sovražničke in prekucnejo ravnovesje pri tehtnicah ter škripčevju. Čeprav tvoji umotvori načeloma niso gibljivi, jim življenje vdihne premikajoča se okolica. Gugalnica se ziblje na muvajočih kavljih, zobniki delujejo kot poganjači, kiti te na gejzirčkih brizgnejo v nebo.
Ta pa še ni vse, saj igranje poglablja prijetna dvoplastnost, ki zajema tako podobo kot dogajanje. Igranje je mogoče kadarkoli ustaviti in iz njega preskočiti v ploščato, iz zvezka iztrgano kracarijo. Tu čas stoji in z njim vsakršno gibanje. Ko se s pritiskom presledni-



● Naokoli so raztresene zbirateljske kroglice, do katerih je različno težko priti. Črne so najbolj varovane, medtem ko so oranžne nove doze barve.

ce vrneš nazaj, se dogajanje spet požene. Prijem je zelo uporaben za krotenje mehanizmov ali zamrzovanje sredi skoka, da Maxu pod nogami priročno naslikaš brv. Podoben trik lahko uporabiš pri napredovanju v višino, ko najprej scimpraš preprosto lestev in ji nato dorisuješ kline. Možnosti je zares veliko in zahtevki sčasoma postajajo vse bolj nabriti. Sploh če se ženeš za zbiranjem bonusnih dragotinic. Uganke in prepreke so načrtovane pretkano ter spodbujajo razmišljanje. Tako si včasih prav presenečen nad sabo, kako se nečesa nisi spomnil prej.



● Zobniki nezaščitenega Maxa zmečkajo, zaprtega v kroglo pa bliskovito potisnejo naprej. Kasneje je pametno čas ustaviti in obliko kletke prilagajati.

Risalno poskakuješ skozi tri svetove s skupno petnajstimi nivoji. Hitrostni izzivi so v vsakem nastavljeni na nekaj minut, prvič pa se skozi vsakega prebijaš kake četrt ure. Skupaj to nanese tri, štiri ure. Za petnajst evrov se to ne sliši veliko, vendar je Max intenzivna miselnica, ki jo je najbolje igrati v kratkih seansah. Nekaj zaradi pregrevanja sinaps, nekaj pa zato, ker se ob pretiravanju zasitiš s ponavljajočimi nerodnostmi. Vidno polje je preozko in ker ni načina za špeganje naokoli, dostikrat ne vidiš, kam sploh skačeš. Ni slabšega od slepega poskušanja, ko le medlo slutiš, kje bi utegnil biti konec brezna. Ker je količina črnila omejena, zna pisalo ravno v takih trenutkih zatajiti.
K sreči je nadaljevalnih točk veliko, tako da nadležnega ponavljanja ob številnih smrtih skoraj ni. Želela bi si pak, da bi bile stopnje vsaj za tretjino krajše in da bi jih bilo več. Zdaj so predolge in s tem utrudljive, saj igri kljub barvitosti manjka smiselne duše. Max je namrgoden mulc brez izdelanega značaja, enako dolgočasni so melancanasti sovražniki. Prizori ter naloge, z njimi pa tudi rešitve, so si preveč podobni in se prelivajo eden v drugega. Spet in spet se greš recimo alpinizem, ko rišeš štenge ali vegaste stolpiče iz kock. Pri tem je olajšanje, da pretirana natančnost in estetika nista potrebni. Risanje z mišjo je čisto dovolj uporabno, poleg nje pa se je mogoče poskusiti z risalno tablico ali wiijevimi mahali. Poleg računala je igra namreč izšla še za WiiWare, kjer stane 10 evrov. Tu za premikanje skrbi nunčak, za risanje pa gibi daljinca. Občutek je malce drugačen kot pri tipkovnici in miši, a ne bistveno.
Za danski studio Press Play je to prva igra in treba je reči, da skriva veliko okusnih plasti. Potrebujejo pa fantje več izkušenj, da bodo iz svojih zamisli lahko povsem izgnali občutek tehnološkega dema. ***Navi***
Press Play ● 15 EUR

HAMLET

Biti ali ne biti. A si bolj nobel, če trpiš prače in strelice škandalozne usode, ali se je bolje nastaviti na prikladno mesto, da te s časovnim strojem zbije popotnik z (nevarčno, prosim lepo!) žarnico na piskru?
V starošolski pustolovščini neodvisnega ruskega razvijalca, ki se skriva za vzdevkom mif2000, se danski princ odloči za slednje. Palačinkasto sploščen pusti futurističnemu znanstveniku, da se namesto njega prebije skozi pet dejanj, ki jih sestavljajo po štirje navadni nivoji in šefovska bitka. Igraš v pogledu od strani v flashevsko risankasti grafiki in z miškinim klikanjem, pri čemer ti za interakcijo s predmeti do njih ni treba pripeljati junaka. Uganke segajo od kombiniranja predmetov, ki spomni na Gobliiins (inventarja ni, se pravi, da imaš na voljo le reči na zaslonu), do trenja logičnih orehov. Zagonetke so raznolike in se pohvalno ne ponavljajo. Vroče točke se ne označijo samodejno, toda predmeti niso mikroskopsko majhni, tako da se igranje ne sprevrže v mukotrpen lov na piksle. Poleg tega v kotu ves čas tiktaka ura in če ti po petih minutah ne uspe razvozlati uganke, lahko klikneš nanjo za slikovni namig. Ti jo pa Hamlet mestoma nemarno zagode, ko ti podtakne neuporaben nasvet in te s tem spelje v slepo ulico, golfiva kača!
Kdor pričakuje igro, ki bi zvesto sledila literarni predlogi, bo razočaran. Od bardove tragedije se razlikuje že predzgodba, v kateri Klavdij Hamletu pokonča oba roditelja in se hoče namesto z njegovo materjo spečati z Ofelijo, kar mu mora glavni lik preprečiti, potem pa štorijo odmede čisto po svoje. A na dober in humoren način. Sicer se pojavijo nekateri drugi liki iz tragedije, kot so Polonij, Laert, Rosenkranz in Guildenstern, a so le ohlapno povezani s svojimi knjižnimi ekvivalenti.
Hamletu v prid govorijo srčkana in hudomušna podoba, pravljično vzdušna muzika in raznolikost uganke. Ni pa moč prezreti, da je igra precej kratka, da so nekatere uganke brez potrebe preveč arkadne in da se sčasoma nabere več drobnih pomanjkljivosti, da bi se znašla na čelu krone danskega kralja. ***StricBedanc***
Alawar Games ● 7,5 EUR



● Brzinsko klikanje po zmuzljivih notah je ena najbolj zagamanih ugank, saj noče iskrivega uma, temveč hitre reflekse.



VISOKA JASNINA, II.



Dosti ljudstva poseduje ustrezen TV-ekran, a bo zrlo v nizkoločljive tekme, ne vedoč za razliko oziroma možnost HDja. Če imaš ponudnika televizijskega signala, nemudoma zahtevaj ustrezno škatlo, tako z izhodom HDMI. Slovenija 1 HD, ki bo prenašala fuzbal iz Južne Afrike, ne košta nič ekstra.

Po štirih letih, v katerih je področje napredovalo manj, kot bi si želel, se LordFebo spet loti digitalne televizije in visoke ločljivosti. Izgovor oziroma razlog za pričujoče poljudno besedilo je seveda prihajajoče svetovno prvenstvo v nogometu, ki bo prvič v Sloveniji javno na voljo v HDju.

Mar veš, da si je izraz 'televizija' izmislil Rus Konstantin Perski leta 1900? Dotlej so namreč pogruntavščino imenovali telektroskop in celo fotofon. Mar veš, da so v tridesetih letih prejšnjega stoletja v nekaterih državah sliko snemali in predvajali mehanski aparati s spiralno naluknjanim kolesom, četudi je nemški izumitelj Karl Braun katodno cev razvil že leta 1897? Prvi širši TV-standard je prišel šele 1941, in sicer je bil to ameriški NTSC. Mar veš, da je bil tudi prvi barvni televizor iz leta 1946 na pol mehanski, saj je imel sukajoče se barvne filtre? Zaradi nezdružljivosti za nazaj je klavrno propadel, za barvni NTSC pa so se dogovorili sedem let kasneje, dočim je Evropa boljši barvni PAL zakoličila 1967. Mar veš, da je RTV Slovenija pričela z rednim oddajanjem leta 1958, vendar so naši predniki dnevnik v slovenščini videli šele dekado kasneje? Mar veš, da se je prvi ožičeni daljinec pojavil ob Zenithovih škatlah leta 1955, prvi poskus teleteksta leta 1973 (BBC), prvi gospodinjski način snemanja – JVCjev VHS – pa leta 1976? Mar veš, da ima prvi širokozaslonski televizor letnico 1993 (Thompson) in prvi plazemski 1999 (Fujitsu)? DVD je prišel na trg 1996., deset let kasneje blu-ray in HD DVD. Mar veš, da so Američani otvorili digitalno HD-predvajanje z izstrelitvijo rakete Discovery (1998), Evropa pa z novoletnim dunajskim koncertom leta 2004?

Zdaj veš. Zgodovina domačih gibajočih sličic vključuje čuda zanimivosti in nenavadnih rešitev. Zato sem ji v Jokerju 154, natanko pred štirimi leti, posvetil vedež, v katerem sem nanizal razvoj od mehanike prek vojne VHSa z betamaxom do proslavljene visoke ločljivosti. Mimogrede, slednjo so v analogni obliki preizkušali že za časa druge svetovne vojne. Če si prispevek zgrešil ali pa bi le rad ponovno osvežil tehnično razgledanost, ga na joker.si najdeš pod zaporedno številko 2329.

HD-Slovenija

Vzporedno sem v taisti reviji priobčil obsežen članek o porajajoči se televiziji HD – High Definition (id na stranki 2356). Ta je razkril veliko zgodnjih dejstev okoli tedaj še nedomačih plazem, LCDjev, blu-rayev ter oznak tipa HD-ready in DVB, a obenem pustil precej vprašanj neodgovorjenih. Z novim, ažurnim prispevkom sem nato odlašal, saj sem čakal na konkretne spremembe, denimo na domačo HD-ponudbo. Danes je stanje še vedno pod pričakovanji. Televizorji visoke ločljivosti so resda postali normalen sestaven del sodobnega doma, vendar jih precejšnje število svojih slikovnih zmožnosti sploh še ni izkoristilo. Modrožarkovni predvajalniki in konzole glede na celotno populacijo niso zelo razširjeni, dočim je živa HD-vsebina butična, slovenska pa skoraj neobstoječa. Edina kranjščina, pospremljena z bolj ločljivo sliko, občasno pride z InfoTVja, a le po T-2jevih žicah. Že dvatisočsedmega sta naši največji hiši napovedovali ustrezno nadgradnjo opreme, toda dandanašnji ne Pop, ne RTV ne oddajata v pravem HDju. V njem le snemata za arhiv. 24ur so edinole spravili v širok format 16 : 9, drugače pa se šušlja, da bodo z jasnejšo podobo pričeli januarja. Kanal RTV SLO HD obstaja, toda za razliko od splošnega prepričanja je v umetno povečani obliki in je le zapuščina prenašanja visokorazločljivih olimpijskih iger ter struga za prihodnost. Prvi zaresen projekt njihovega novega studia bo spremljevalni program svetovnega prvenstva v nogometu, zato bo visokojasen ves okoliški cirkus, ne le tekme. Vse to bo kajpakda balzam za učke žogobrcaških navdušencev. Navsezadnje je splošno znano, da so ravno moške, no, športne prireditve, najsi gre za mundial, olimpijado ali superskledo, od nekdaj glavni promotorji in pospeševalniki prodaje televizijskih tehnologij.



Ljudstvo mora imeti razlog za prehod na novo tehnološko stopnjo. Prvi porast prodaje barvnih televizorjev v zahodni Evropi se je zgodil leta 1974 (sedem let po sprejetju standarda PAL). Razlog: svetovno nogometno prvenstvo v Zahodni Nemčiji. Sličnen pospeševalnik je tudi Superbowl.

Za razliko od prejšnjega prvenstva, ki smo ga testno od Siola na dom dobili le prikoritniki, bodo RTVjev prenos brcanja v HD posredovali vsi internetni in kabelski TV-ponudniki. In to v osnovnih paketih, torej brez doplačila. Za nameček bo moč lepše žoge loviti še s sobno anteno z Gradu in s Krvavca (Lastovka TV)! Na žalost ostali digitalni oddajniki, ki pokrivajo dobršen del naše dežele, HDja ne bo spuščali, saj to-

vrsten multipleks (sveženj kanalov) še ne obstaja. Zato bo brez visokojasne podobe Ronalda ostalo mnogo gospodinjstev, ki sicer imajo dobro televizijo, a živijo bogu izza nogu in do njih ne seže noben ustrezen kabel. Edina možnost teh revčkov sta talar na vrtu in satelitski sprejemnik. To je nasploh najboljša izbira za televizijske tehnofile. Tam lahko, ponavadi za plačilo, v HD gledaš, kar ti srce poželi, od Jeremyja Clarksona prek Erica Cartmana do Jenne Jameson. Bera naših ponudnikov je dosti skromnejša. Vredni razločnejši programi, dobavljivi prek Siola, Amisa, T-2ja in Telemacha ter nekaterih drugih kabelskih dilerjev, so Discovery, History Channel, National Geographics in Eurosport, vsi seveda s pripono HD. Siol ima zaenkrat edini zelo podrobne nage babe in nage dece.

Tale četverček predstavlja najbolj kakovostno HD-vsebino, ki jo prenašajo največji slovenski televizijski dobavitelji. Telemach dodaja Eurosport 2, ki je obvezen za vse ljubitelje Bundeslige. Hkrati s prvim programom RTV bo v HD-izvedbi junija štartal tudi kanal Slovenija 2.

Digitalna televizija

Digitalna TV je širok pojem in sama po sebi ne prinaša boljše slike, kamoli visoke ločljivosti. V prvi vrsti pomeni, da sprejemamo ekonomičen tok komprimiranega 'računalniškega' videa, za razliko od nekajkrat bolj potratnega analognega signala. Potovanje slike v obliki ničel in enic zasede manjšo pasovno širino oziroma frekvenčno območje, kar pomeni večje možno število kanalov, razbremenitev frekvenc in ohranjanje življenjskega prostora pingvinov. Tak način omogoča časovne preskoke, spreminjanje jezika, elektronski programski vodič, video na zahtevo, prostorski zvok, HD in še čuda dodatnih storitev, kot so igre, kupovanje, merjenje gledanosti ter sporočilniki. A če smo pred petimi leti mislili, da so to samoumevni elementi, se je izkazalo, da ti dodatki kapljajo zelo počasi. V naboru možnosti ta hip prednjači tako imenovana internetna televizija (IPTV). Najširši nabor ima trenutno Amis, katerega uporabniki lahko živo sliko pavzirajo



Primer elektronskega programskega vodiča (EPG). V njem so zlistane oddaje za nazaj in za naprej, če operater omogoča, je tukaj moč nastaviti opomnike in shranjevanje. Hitrost, lepota in vsebinska pestrost se razlikujejo od ponudnika do ponudnika, v nobenem primeru pa televizijskemu obsedencu to ne more nadomestiti vodiča, kakršen je Stop.



Če imaš TV z vdelanim sprejemnikom DVB-C, ti operater da takle modul, ki ga vtakneš v aparat, vanj pa zadegaš še kartico. Se pa velja prej pri kabelskem ponudniku pozanimati, ako je njegovo oddajanje združljivo, kajti napisanega pravilnika ni. Telemach in njegovi podizvajalci to omogočajo.

in prevrtavajo, imajo dostop do polnega programa za 48 ur nazaj, so opomnjeni na priljubljene naslove, uporabljajo iskalnik, kupujejo filme ter imajo na razpolago prostor na strežniku za lastne shranjene oddaje. A tudi ostali, tudi kabelski operaterji so blizu in bodo v kratkem primanjkljaj nadoknadili.

Na prvi pogled se zdi, da je zaradi nabora funkcij internetna televizija boljša od konkurenčne kabelske. Res je, da se ponudniki slednje šele pripravljajo dvosmerno komunikacijo, ki je nujna za oddaljeno shranjevanje, filme na zahtevo in slično. Toda v praksi se vseeno v marsičem izkaže za boljšo. IPTV ne prihaja z radijskimi valovi, marveč v podatkovnih paketih po IP-protokolu. Če žička, po kateri dostopamo v splet, ni zadostne kakovosti, je omejena tudi digitalna televizija. Razširjen 10-megabitni ADSL2 je na primer dovolj za navadno sliko, za HD-kanal pa komaj zadosti



Reklame so polne takihle sterilnih fotk, na katerih ni žic, kupa neestetskih škatel in daljincev ter vsega prahu. Resničnost je seveda drugačna. Je ta visokoleteča HD-slika res vredna vsega truda, kablov, črnogorcev in privajanja noviteti? Je. Zelo. Ko gledaš visokojasen Eurosport ali Discovery, je vse ostalo res grdo. Nogomet bo to dobro demonstriral, saj bodo frisi in številke nogometašev znatno razločnejši. Je pa seveda res, da glede na vso podtelevizorsko škatlovino, ki jo ima sodoben Jokerjevec, urejenost šteje. Na to gre misliti že pred nakupi.

in še tu ni jamstva za tekoče delovanje. Kaj šele, da bi se dalo ob tem pogumno torentirati. Težave seveda ni, če imaš do dnevne sobe potegnjen optični vod. A ker nekateri ponudniki zaradi dostopnosti čimvečjemu številu strank video dodatno stiskajo na račun kakovosti, dobijo slabšo sliko tudi tisti z jako brzino. Ne glede na hitrost velja omeniti, da pri IP-televiziji traja menjavanje programov opazno dlje. Dodatna hiba te tehnologije je popolna neizbežnost tako imenovanega set-top boxa, dekoderske škatlice, v katero pride mrežni kabel, in dodatnega daljinca. Za vsak televizor v stanovanju! Pri kabelski televiziji se je temu mogoče izogniti s posedovanjem aparata ali več njih z vdelanim odkodirnikom DVB-C.

Matrične tehnologije

V prvem članku sem nadmoč slike brezkompromisno pripisal plazemskim prikazovalnikom. A obenem sem bil prepričan, da jih bodo tekočekristalniki prehiteli. No, resnici na ljubo me aktualna primerjava dveh vrhunskih izvedenk nasprotnih si tehnologij ni prepričala v zmago LCDjev. Občutek gledanja plazme ostaja toplejši in mehkejši, črnina uniformnejša ter kakovostni vidni kot širši. Tudi hitrost plazemske matrike je boljša, zaradi česar je manj opazen sev prejšnjega frejma (ghosting) in posledično ostrejša slika ob hitrih premikih v vse smeri (marsikateri TV v izložbi hinavsko demonstira le pravilno vodoravno premikanje). To pride najbolj do izraza pri športnih prizorih in prihajajočem 3Dju. Ni čudno, da Pioneerjev poldrugo leto star model kuro še vedno velja za enega najboljših HDTVjev. Seveda to ne pomeni, da so LCDji docela podhranjeni. Dvestoherčne inačice s časom prižiga in pogasitve točke manj kot 4 milisekund so enako primerni za najbolj hitre prizore, dočim območno osvetljevanje LED poskrbi za večji razpon barv.



Svarim te, da ne verjemeš slepo marketinškim trikom, med katere sodi navajanje 600-herčnosti in celo 0,001-milisekundne odzivnosti plazem. Tehnologiji sta namreč različni in v določenih elementih neprimerljivi, kar vključuje odzivnost, osveževalno frekvenco in kontrastno razmerje. Da bi lahko tržniki plazem parirali LCDjevim 200 hercem, so si izmislili nazivno hitrost metode za računanje vmesnih slik. Ker je takih operacij dvanajst na vsakega od 50 fpsov, je moč to zapisati kot 600 Hz. Čeprav je ta cifra dobesedno krneki, je dobra marketinška vaga, saj je ustrezno visoka ter opremljena z vsemogočno enoto, herci.

Zakaj je torej plazemskih tevejev komaj za vzorec? Čeprav velja prepričanje, da je LCD-tehnologija prevladala zato, ker je razvoj plazem dosegel strop, to ne drži. Plazme je v veliki meri pokopala nevednost oziroma zavedenost nakupovalcev, ki so se zaradi laičnih, zmotnih govoric odločili za LCD. Eden takih primerov je deset let stara fama, da je treba plazemske zaslone občasno polniti s plinom in da se statična slika po določenem času neizbrisno zapeče vanje. To ni veljalo za noben sodoben plazemski HD-zaslon, a škoda je bila storjena. Nadalje imajo LCDji od vselej višjo svetilnost, ki v svetlih trgovinah pritegne več pogledov. Dodatna cokla plazem je večja poraba energije, čeprav se koncem meseca razlika meri v kovancih. Plazemske matrike tudi nikoli niso bile mišljene za manjše ekrane, a največje povpraševanje je ravno po 32- do 40-palčnikih. Tako so izdelovalci eden za drugim opuščali to linijo in ko se je lani Pioneer povsem umaknil iz zaslonske panoge, je na plazemskem bregu trdno ostal edinole Panasonic.

Še ena taka oglaševana številka je kontrastno razmerje, ki načeloma pove količnik med svetilnostjo najbolj bele in najbolj črne pike. Spričo različnih me-



Plazme prodajajo zlasti v dimenzijah, večjih od 42 inčev (tole je največja, 152-inčna), njihovi kupci pa so sladokusci. Obrobna zanimivost je, da imajo ti televizorji boljšo razločljivost med premikanjem. Preizkusi z natančnimi premikajočimi vzorci s 1080 točkami so pokazali, da jih dobra plazma pokaže okoli jurja, LCDji pa tretjino manj. A taisti preizkuševalci so ugotovili, da to v praksi ni opazno. Kljub temu je besedna zveza 'motion resolution' postala pomembna v vojnah med pripadniki tehnologij.

CICIBANSKI SLOVARČEK

HD-ločljivost - 1280 x 720 in 1920 x 1080 - se največkrat omenja v obliki 720p, 1080i in 1080p. Števila pomeni število vrstic, črka pa način izrisa. P kot *progressive* označuje prikaz celoekranske slike (frame) v eni potezi, i kot *interlaced* pa prepleten način. Ta deluje tako, da je v vsakem danem trenutku na zaslonu le tako imenovana polslika (field), sestavljena iz lihih ali sodih vrstic. To prepletanje poteka tako hitro, da tega ne opazimo, le pozorno oko nekje v ozadju zazna utripanje. Najboljša kakovost je zatorej 1080p, vendar 50 slik z dvema milijonoma pikslov na sekundo predstavlja velik tok podatkov. Zato je veliko materiala, najsi gre za konzolne igre ali televizijsko sliko, v nižjih različicah. Polemike o tem, ali je boljši 720p ali 1080i, so neskončne. Nekateri zaradi 'trdnosti' zagovarjajo prvo, a vsi pri nas dosegljivi HD-programi so v 1080i. No, vse to naj te ne skrbi, kajti kot uporabnik nimaš izbire. Kar dobiš, gledaš. Čeprav televizor ni sposoben 1080p (torej ni full HD), boš še vedno lahko zrl karkoli, saj aparat dobljeni video prilagodi. Slična štorija je s famozno hitrostjo 24 sličic na sekundo (1080p24), kakor je posnetih večina filmov in posledično blu-rayev. Tega filmofilskega modusa, ki zaradi nepopolne svilnatosti daje kino občutek, veliko TVjev nima, a bodo vsebino kljub temu predvajali brez problema in izgube kakovosti.

MPEG-2 in **MPEG-4** sta družini algoritmov za stiskanje videa. S prvim so recimo kodirani filmi na DVDju, drugi, ki je naprednejši in bolj ekonomičen, pa je prisoten na blu-rayu ter v večini 'rezervnih' kopij z interneta. Z obema je obdelana tudi slika digitalne televizije, pri čemer bo sčasoma prevladal MPEG-4, izvedba H.264. Pri nas gledljivi visokorazločljivi kanali so že kompresirani s slednjim in imajo tok podatkov od 8 do 13 megabitov na sekundo. Tisti v standardni ločljivosti so zaenkrat še v dvojki, ki požre od 4 do 8 Mbps.

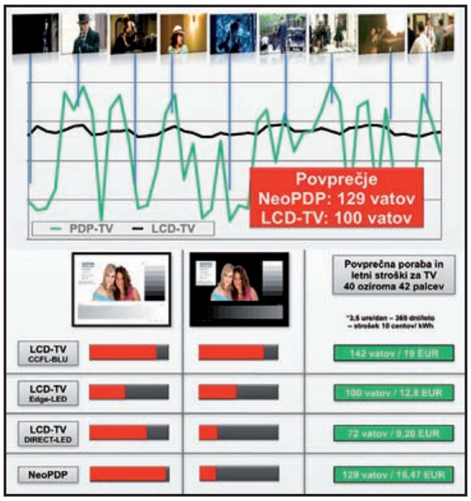
HDMI je priključek za parjenje HD-naprav. S tako žico s televizorjem povežemo predvajalnik blu-rayev, kamero, playstation 3, xbox 360 in zunanji odkodirnik. Ker zna biti takih naprav v sodobnem gospodinjstvu kar nekaj, ima dosti televizorjev več HDMI-vhodov. Specifikacije priključka se venomer razvijajo, aktualna je denimo verzija 1.4, namenjena 3Dju, kar omogočajo praktično vsi dobri kabli.



todologij ali ukan ter raznolikih načinov delovanja je ta podatek takisto napihljiv in neprimerljiv celo med različnimi blagovnimi znamkami iste tehnologije. Svoje čase so elcedeji na tem področju pušili, saj so imeli zaradi ustroja večje težave s črno kot plazme, pri kateri dejansko žari le posamezen piksel. Svetlobno telo je bilo pri njih namreč neprestano prižgana neonka, umeščena za barvnim filtrom iz tekočih kristalov. Potem so izdelovalci to težavo zaobšli z vdelavo velikega števila samostojnih svetilnih diod. Te elektronika dinamično ugaša ali medli, zato je lahko en del ekrana skoraj črnočrn, drugi pa stoodstotno svetleč. Tak tekočekristalnik ima oznako LED in se ponaša z boljšim kotrastom in širšim barvnim razponom in tankostjo. Vseeno pa tudi ta tehnologija ni idealna, kajti slika zna biti lisasta in bela ne bela.

Vse težave z barvami bo nekoč rešil OLED (Organic Light Emitting Diode), ki podobnemu imenu navzlic ni nadgradnja tehnologije LCD LED. Gre za samosvetilne organske molekule, ki ne potrebujejo nobene dodatne osvetlitve. Zaradi tega so lahko zasloni tanki borih nekaj milimetrov in kurijo res malo energije. Na žalost njihov vodilni raziskovalec Sony še ni prišel dlje kot do 27-inčnega prototipa.

Lastnost prikazovalnikov, ki jo omenja redkokateri oglasni letak, je vhodni zamik (input lag). Ta besedna zveza označuje čas med vstopom signala v televizor in prikazom na zaslonu. Za razliko od starih katodnikov, ki so sliko prikazali praktično instantno, moderna elektronika na vsakem frejmu opravi vrsto operacij, od odprave šuma in kompresijskih napak prek barvnih popravkov in izostritve do algoritmov za povečavo, če vir ni v ustrezni ločljivosti. Televizorji v pomnilnik celo naložijo več slik vnaprej, da lahko izračunajo nalepše prehode. Ti postopki, ki so koristni za gledanje videa, znajo pri vstopnem signalu 1080 trajati več deset milisekund in pri viru nizke ločljivosti še dlje. Zato so v skrajnih primerih nesprejemljivi za resne igralce nekaterih hitrih akcijskih iger. Posebej



LCDji se prodajajo tudi na ekološko, varčno noto. Da porabijo namanj energije, je neoporečno. Toda resnica je kljub temu drugačna, kot jo pričajo navedene vataže v priročniku. Plazemski piksli porabljajo elektriko samo glede na barvo oziroma stopnjo prižganosti, dočim v (navadnih) LCDjih žarnice svetijo neprestano. Graf, ki je sicer od proizvajalca, a je skladen z našimi dognanji, pokaže, da imajo zato bolj enakomerno porabo, dočim pri plazmi niha glede na prizor. Ogled Black Knighta je zato na njej poceni, svetlega romantičnega filma pa dražji. Tehnologija LED je zaradi delnega osvetljevanja porabo še znižala, vendar tabela priča, da se pogovarjamo o nekajevrskih razlikah na leto.

trpijo pretepačine, kot je Street Fighter, kjer morajo biti reakcije na višjem nivoju domala na frejm natančne. Veliko modelov ima zato med prednastavljenimi načini igričarski modus, ki v prid hitrosti izklopi večino izboljševalnih postopkov.



Enostaven, dasi ne najbolj natančen način merjenja input laga, je hkraten priklop računalnika na HDTV in katoden zaslon, zagon štoparice ter snemanje s kamero. Rezultati so različni glede na ločljivost vira in najbolj otežkočeno je ekspertno igranje kake 2D-pretepačine ali Guitar Hera na playstationu 2 in slabem LCDju. Vendar to zadeva majhen delež igričarjev in uspeh v večini iger za PS3 ter xbox 360 zaradi tega ne bo trpel. Nič pa vas seveda ne stane, če input lag ogledanega televizorja preverite v Googlu.

Znakci na okvirju

Okvirji televizorjev so dostikrat burleskno nasičeni s čuda napisov. Večina označuje imena tehnologij za kao lepšo sliko (PerfectPixel, Live Colour, Pixel Plus, Motionflow ...), ki so lastne določeni blagovni znamki. Pri tem ti v prodajalnah običajno hitijo demonstrirat razliko med izboljšano in 'navadno' sliko. A ker 'navadna' slika ne obstaja, se na te limanice ne gre posebej ozirati.

Logotip, na katerega gre biti bolj pozoren, je DVB. Kratica pomeni Digital Video Broadcast in označuje evropski pravilnik za digitalno oddajanje (sem internetna TV ne sodi). Obstaja več podkategorij: DVB-S za satelitsko, -H za mobilniško, -C za kabelsko in -T za zračno sprejemanje. Pomembni sta slednji priponi, ki povesta, da ima aparat vdelan sprejemnik za dotična signala. To pomeni, da zna rokovati neposredno s kabelskim ponudnikom oziroma s prizemeljskim oddajnikom prek antene. Z drugimi besedami: vanj zadegaš kabel ali anteno in zadeva deluje brez dodatnih šatulj. Obvezen je pripis MPEG-4, drugače teve razume le MPEG-2, ki je za Slovenijo neprimeren.

Starejši ekrani z neustreznim odkodirnikom ali brez njega za sprejemanje signala DVB pak zahtevajo ločeno zunanjo enoto. Za antensko lovljenje, tudi HD, je treba odšteti približno 70 EUR, medtem ko tisto za DVB-C od dilerja dobiš načeloma zastonj. Največji minus teh dodatkov je kazenje dnevne sobe, dodajanje kableraja in zaradi novega, bednega daljinca slabša izkušnja rokovanja s televizijo. A da ne bo pomote: če ti sliko dobavlja internetni oskrbovalec (Siol, Amis, T-2), so te DVB-zadeve zate nepomembne. Vsaj dokler se ne preseliš na kmete.

Umevno je, da do zmede pri nabavi modernega televizorja pride mimogrede. Ponudba je pestra, pametovalnih nasvetov in butastih člankov polno na vsakem koraku ter za piko na i je večina prodajalcev obupno neukih. Celo za znalca ni enoznačne izbire, zato kupovanja laiku ne zavidam.

Najprvo se odloči za velikost. Vedi, da za glavni kučni televizor pridevnik 'prevelik' ne obstaja, le 'predrag'. Lahko sediš dva in pol metra od stene, pa ne bo nič narobe niti s petinpetdesetko. Za osrednje ognjišče



To je sličica državne reklamne kampanje Digi, ki kao razsvetljuje prebivalstvo o prehodu na digitalno shemo. Prvega januarja 2011 se bo ukinilo analogno oddajanje po zraku, kar zadeva več kot sto tisoč bolj podeželskih slovenskih gospodinjstev, ki dobivajo gibljive sličice po anteni. Vsi ti bodo morali imeti bodisi televizor DVB-T MPEG-4, bodisi dodatno škatlo, s kakršnimi že mastno služijo štacune z elektroniko. Ker s to nalepko niso opremljeni vsi združljivi aparati, saj je akcija nezavezujoča in uvoznika precej stane, je kampanja polovičarska. Toda kot rečeno, ves ta cirkus se meščanov, ki so na kabelski ali internetni TV, ne tika.

zato ne kupuj ničesar manjšega od dvainštiridesetke (diagonala zaslona 106 cm). Ne oziraj se na to, da ste imeli prej 72-centimetrski katodnik, ki je bil čist kul. Zdaj so pravila drugačna, pa še sodoben tanek zaslon bo v primerjavi s staro kišto pomaknjen slabega pol metra nazaj. TV-slika ne sme biti le košček tvojega zornega kota. Vsekakor mora biti model full HD, torej imeti fizično število pik 1920 x 1080. Ker boš zelo verjetno nabavil LCD oziroma izvedbo LED, glej, da bo najmanj sto, raje dvestohercnik. Razlike pri hitrih premikih demonstrirajo v vseh večjih trgovinah.
Moderne televizorje odlikuje vrsta obrobnih uporabnosti. V LGje lahko recimo zadegaš USB-ključ ali disk s sandokanskimi MKVji, kar odpravi potrebo po dodatni servirni multimedijski škatlici, kakršne so zadnje čase precej priljubljene. Praviloma imajo vrata USB ali režo za pomnilniške kartice za špilanje muzike in predvajanje fotk boljši teveji vseh proizvajalcev, a vsi ne podpirajo tako širokega nabora kodekov.
Nadalje so določeni zasloni opremljeni z modulom za brezžično mrežo. Skozenj pretakajo video s PCja ali se priključijo v internet. Dražji philipsi nudijo odprt dostop do spleta, medtem ko imajo ostali največkrat prednaložene vtičnike za YouTube, Flickr, Facebook in Skype. Vsebina se se bogati in samodejno nalaga, a te pritikline niso za dol past, saj je upravljanje nerodno in možnosti omejene. YouTube recimo nima



Takšnile so videti spletni vtičniki sodobnih zaslonov. Eni celo ponujajo dodatno kamero za videočvek prek Skypa. Vsi servisi, kakršen je video on demand zgoraj, pri nas ne radijo.

HD-zrezkov. Toda če jih že dobiš v paketu, se jih splača pregledati. Občasno se pojavi še napis DLNA (Digital Living Network Alliance). To je mrežni standard in z njim opremljene naprave (predvajalniki, mrežni diski, PC ...) so si sposobne medsebojno neboleče izmenjavati vsebino.
Zapazil boš tudi oznako 3D-ready. Ta napis pomeni, da hitrost ekrana zadostuje kriterijem za prikazovanje stereoskopskega videa. Vendar boš moral očala in dodatek za usklajevanje frekvence kupiti posebej. Tisti modeli, na katerih piše le 3D namesto 3D-ready, imajo vse to že v kompletu.
Nezanemarljiv ni niti dizajn. Nekateri televizorji so grdi in debeli, določeni supertanki sonyji, LGji in philipsi pa so že sami po sebi odlična sobna dekoracija. Praviloma so pri najbolj elegantnih, le par centimetrov širokih modelih zvočniki ločeni od sprejemnika, pri čemer znajo biti enote povezane brezžično.
Omembe vredna je še Philipsova pogruntavščina ambilight, ki pomeni vrsto vsebarvnih ledic na robovih, ki ozadnjo, po možnosti belo steno osvetljujejo v barvah prizora. Do neke mere vzdušno in erotično.



Philipsov ambilight v akciji. Sprva so odzadnje ledice svetile samo ob straneh in enakobarvno, zdaj tudi goraj in dolaj ter v različnih, delu zaslona primernih barvah. Tak sij je koristen, zakajti zrtje v velik ekran v čisti temi je nepriporočljivo. Zato imam sam zadaj nameščeno majhno neonko za nekaj desetakov.

Pred odštetjem gotovine velja premisliti še o eni stvari: če poseduješ onegaje istega izdelovalca, profitiraš na uporabnosti. Če nič drugega, boš z televizijskim daljincem krmilil še sukalnik, a obstaja še mnogo več pozanimanja vrednih možnosti.

Snemanje digitalne TV

Televizorji žal nimajo video izhoda, ki bi sliko peljal na nek univerzalni snemalnik, zato jo je treba posneti prej. Glede na dobavitelja signala je rešitev več. V časih videokaset je bilo to manj komplicirano. Dandanes tak videorekorder ali oni na DVD načeloma ni izključen iz digitalne zgodbe, saj večina zunanjih odkodirnih škatlic, najsi gre za internetno, kabelsko ali prizemeljsko inačico, vsebuje analogni izhod prek scarta. Ker pa ni mogoče vporedno peljati slike po HDMIju na TV in po drugem kablu v snemalnik, HDja v tem primeru ne boš gledal. Ali pa boš kar naprej fizično pretikal kable. Sam menim, da se staremu videorekorderju, če si lastiš vreden arhiv kaset, ni treba odpovedati, vendar ga imej le za predvajanje.
Če imaš resnega dobavitelja televizijskega programa, s shranjevanjem ni nobenih težav. Ponudniki IPTVja omogočajo shrambe na oddaljenem diskovju, medtem ko večina kabelašev daje set-top boxe z diskom. Vsebina se v obeh primerih zapisuje brez izgub, prav tako v visoki razločljivosti. Na žalost ne en, ne drug scenarij nista dovzetna za deljenje posnetkov.
Nekaj več muje je pri lovljenju digitalne TV z anteno. Če hočeš snemati, je zunanji sprejemnik DVB-T nuja, ne oziraje na to, da ga televizor morebiti že vsebuje.



Tole je škatla za antensko lovljenje digitalne televizije, s katero bo moral biti opremljen vsak dom, ki na tak način dobiva Maria, a nima TVja z ustreznim sprejemnikom. Spredaj je USB- reža za snemanje in predvajanje. Ume tudi HD.

Lahko kupiš te bedne brezimne škatlice, s katerimi služijo naši trgovci, in shranjuješ oddaje in filme čez USB-vrata na ustrezen medij. Ali pa nabaviš orenk diskovni ali/in blu-ray snemalnik priznane japonske, korejske oziroma nizozemske blagovne znamke. Le-ti se začnejo pri 300 evrih in so na voljo izključno za standard DVB-T.
Obstaja pa še ena, najbolj elegantna možnost, ki ne zahteva nobene dodatne škatle: posedovanje televizorja z vdelanim snemalnikom (nekateri LGji imajo disk) ali možnostjo snemanja prek USBja na zunanji pomnilnik (nova družina panasonicov). A niti v teh primerih se videa ne da razpečevati na enostaven način, saj aparat uporablja lasten datotečni sistem, ki ga Okna ne čitajo. Če si hočeš delati resne shrambe HD-programov in jih deliti z ostalimi, nucaš namensko zajemalno kartico s HDMI-vhodom.

IZBRANA ROBA

Ako hočeš moje naizustno mnenje, kaj bi bilo mega imeti, ti ga povem. Prej omenjena Panasonicova plazma **VT20** z diagonalo 50 palcev (127 cm) je res huda. Ima vrhunski zaslon z najboljšimi barvami, črnino in odzivnostjo ter je za nameček 3D. Je že dobavljiva v Sloveniji in košta 2400 evrov. Ker ti je to bržda predrago in ti ni do 3Dja, a mi verjameš na besedo okoli kakovosti plazem (in ne igraš Street Fighterja na PS2 – v tem primeru ostani pri uni škatli pol krat pol krat pol metra), se velja ozreti za panasonicom **G20**, ki je na voljo v 42-, 47- ter 50-palčni izvedbi.
Drugi všečen model pride še pred poletjem od Sonyja. **Bravia HX900** za 2500 EUR je 52-colski, od zadaj osvetljen dvestohercen LED LCD, po besedah Tokijcev namenjen kinematografski izkušnji. Po naših – igrarski. Je 3D-ready, kar pomeni nadgradljivost z očali in sinhronizatorskim donglom (plus 200 EUR). Predvsem pade v uč njegova podoba, saj je vsa prednja ploskev ena sama velika steklena plošča, kar ga dela posebnega tudi, ko ni prižgan.
Omembe vreden posebnež je vsekakor 4000-evrski **philips 21:9 cinema**, ki ima razmerje stranic v kino formatu, zaradi česar so filmi z blu-raya celozaslonski. Gre za filmofilski prikazovalnik, ki ne sodi v dnevno sobo, marveč v namenski kino prostor, ki ga moraš najprvo imeti. Testirali smo ga v Jokerju 195, id članka na stranki 6767.
Če gotovina ni problem, pa bo najhujša izbira **Toshibin ZX900**, najbolj pričakovan televizor sploh. Osrednja pritiklina tega 55-prstnega ekrana LED LCD bo celični procesor, stokrat bolj zmogljiv od onih v ostalih prikazovalnikih. Zaradi njega bo zaslon zmožen najbolj kakovostne in predvsem brzinske povečave vsakršnega videa na svojo silno ločljivost 4096 x 2160, spreminjanja ploskovne slike v 3D-naočniški prizor in krmiljenja z mahanjem po zraku. Onegaj poželenja dospe jeseni, cena pa bo zelo blizu petmestne.

Nvidijin protinapad

Po dolgih mesecih prestavljanj in papirnatem lansiranju smo naposled dočakali Nvidijini grafični kartici naslednje generacije, modela geforce 470 in 480 GTX. Bolje zanju, da se izkažeta, robato pravi Aggressor in ju postavi na dirkališče.

Ljubi Bog, kje je že lanski oktober, ko smo dobili v roke AMDjeve radeone žlahte 5000, s katero so tardeči zapičili svojo zastavo zmage na hitrostni tron! Napeto smo čakali, s čim bo napadla zelena vojska, da bi so-vragu snela prapor ... A zgodilo se ni nič. Nvidia je napenjala mišice z najavami, da bo njihov prihajajoči grafični procesor s kodnim imenom fermi najhujša zadeva po lačnem Quattru. Toda v otip smo dobivali zgolj makete kartic. Jesen se je prevesila v zimo in AMDju je postalo dolgčas od osamljenosti tam zgoraj, zato je malce navil cene. To v praksi pomeni, da se radeona HD 5850 in 5830 prodajata za kakih 30 evrov dražje, kot bi se, če bi grafična cenovna vojna nemoteno tekla dalje. To pa je že otipljiva reč, zaradi katere smo lahko na Nvidio jezni.

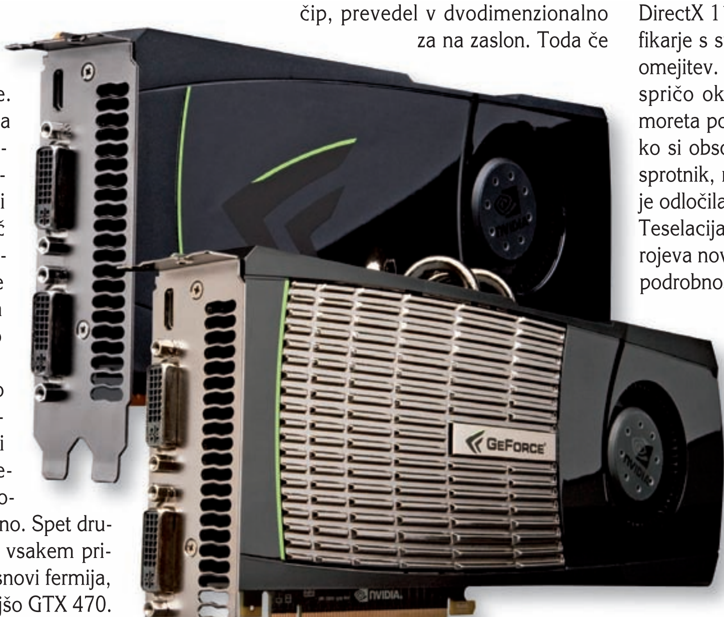
Saj ne, da nas zeleni zanalašč zafrkavajo. Hitro je bilo jasno, da imajo z novim grafičnim srčkom resne probleme. Malo po krivdi tajvanskega proizvajalca čipov TSMCja, ki ga še vedno biksa z izkoristkom modernega 40-nanometrskega proizvodnega procesa, malo pa tudi po svoji. Po dolgem času so se namreč namenili silneje predrugačiti nedrja svojih tiktakal, ki so bila od začetka serije geforce 8000 pred štirimi leti (!) izdelana bolj ali manj enako. Ja, že leta 2006 so uvedli tako imenovane univerzalne senčilnike (unified shaders). Fermiji, ki so dobili ime po italijanskem jedrskem fiziku Enricu Fermiju, naj bi bili v primerjavi z njimi kvantni skok. Zlobni jeziki porečejo, da se tako kličejo zato, ker za njihovo napajanje potrebuješ jedrsko elektrarno. Spet drugi trdijo, da bodo stopili konkurenco. V vsakem primeru smo v roke dobili prvi kartici na osnovi fermija, paradno geforce GTX 480 in malo šibkejšo GTX 470.

Računaj me vzporedno

V čem je fermi tako poseben? Številke ne razkrijejo česa revolucionarnega. GTX 480 poseduje štiristo osemdeset splošnih senčilnikov, ki jih Nvidia imenuje procesorji CUDA po svoji računski arhitekturi Compute Unified Device Architecture. To je dvakrat več, kot jih ima geforce GTX 285, paradni konj prejšnje generacije. Tako bi smeli novo srčiko v grobem označiti za dvakrat večjo, kar drži tudi ob pogledu na število tranzistorjev na njej. Le-to se je približno podvojilo na tri milijarde (!). Senčilniki tiktakajo pri 1401 MHz, okolica s teksturirniki pa pri natanko pol manj, kar je že splošna lastnost Nvidijinih čipov. Zanimivo je, da je pipica do pomnilnika le 384-bitna, medtem ko je pri GTX 285 512-bitna. Toda VRAM je tokrat GDDR5 namesto trojke, in to pri efektivnih 3696 MHz, zato so si lahko privoščili omenjeno skrčenje. In prvič po geforcu 8800 imamo močno povečano količino pomnilnika – 1536 megabajtov. Geforce 470 je po stari navadi v vseh pogledih malce spodsekan. S 448 je okrnjeno število procesorčkov in nižje so frekvence: 1215 MHz za jedro, 3348 za 1280 MB pomnilnika s 320-bitnim vodilom.

Ampak vse to še vedno ni nič novega. Do poante fermija pridemo šele ob pregledu razporeditve navedenih delčkov in uzretju novih. Takole je s tem. Tradicionalno smo v izrisovalnem cevovodu vzporednost in programabilnost pripisovali senčilnikom, medtem ko je bilo ostalih delov v tem postopku manj. Ko so shaderji premleli svoje, so številke poslali teksturirnim enotam in tako naprej, dokler jih ni v roke dobila geometrijska enota za računanje oglišč in nato en velik rasterizer. Ta je vektorsko sliko, kakršno izpljune čip, prevedel v dvodimenzionalno za na zaslon. Toda če so imeli grafični procesorji doslej en rasterizirni odsek, ima GTX 480 štiri. Na vsakega od njih odpadejo še štiri geometrijske enote, imenovane polymorph engine. Za nas so pomembne zato, ker tam čepi teselator, ki poganja najpomembnejšo novost v DirectXu 11 in na katerega Nvidia polaga svojo prihodnost.

Teselatorjev je torej skupno šestnajst, prej pa so imeli čipi praviloma enega. Tudi novi radeoni. To pomeni hudo veliko vzporednega prometa, ki so ga morali inženirji smelo ukrotiti. Ravno to naj bi jim pobralo ogromno časa in povzročilo zamude ter srčiko naredilo bolj glomazno. Kaj vraga je Nvidio gnalo v to smer?



Velik hladilnik zase zahteva dodatno režo, zato pazite, da bo imela mamaplata dovolj prostora. Kovinska površina na 480tki v ospredju je dejansko del hladilnih reber, ki se ob naspidiranem delovanju izdatno segrejejo. Peka jajc ni izvzeta.

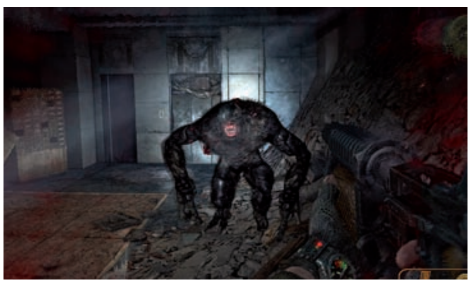
Mnogostraničnost

DirectX 11 že res pomeni napredek, hkrati pa za grafikarje s svojimi striktnimi standardi predstavlja vrsto omejitev. Tako Nvidia kot AMD sta se mu primorana spričo okenske prevlade vestno podrejati, zato ne moreta po svoje uvajati drastično novih tehnologij. In ko si obsojen na uporabo istih prijemov kot tvoj nasprotnik, moraš vsaj nekatere početi bolje. Nvidia se je odločila, da bo to teselacija.

Teselacija je prijem, ki med izrisovanjem samodejno rojeva nove ploskve, s katerimi se poveča natančnost podrobnosti v prizoru. Načini slikovnih iluzij, s katerimi si pričaral geometrijo, na primer normal mapping, so torej prešli v stadij, ko trikotnikov ne bo več treba oponašati z optično prevaro, ampak jih bo tam samodejno rodila grafična kartica. Seveda za to potrebuješ podporo razvijalcev iger, kar pa ni preveč zahtevno, saj se danes slikovna vsebina privzeto proizvaja z občutno višjo natančnostjo od tiste, ki jo vidimo v špilu, nakar se jo osiromaši, da jo strojna oprema lahko izriše. Tako ima nek monstrum na dizajnerjevem zaslonu več milijonov poligonov, na našem pa le nekaj deset tisoč. Za ostale detajle so tu senčilni učinki. No, teselacija bi mogla tega monstruma teoretično spet izrisati s številom trikotnikov, bližjim originalu. Ironično je, da je strojno podporo temu učinku pravzaprav uvedel



Unigine Heaven v zadnji inačici premore štiri jakosti teselacije. Bodice na tem zmajeslavu so v celoti posledica dodatno nastalih trikotnikov.



Metro 2033 je eden bolje prirejenih naslovov za DX11, vendar pa opaznega polepšanja ni. Podobno velja za ostale igre.

ATI, sedaj pa je Nvidia tista, ki nanjo stavi hudirjevo veliko. Po njenem je namreč ravno to najpomembnejši korak v prihodnost.
Kar se kvalitete slike tiče, teselacija ni zadnji korak, saj se fermiji trudijo z naprednimi prijemi glajenja robov. Ljubitelje geforcev bo razveselilo, da bodo lahko odslej v igrah, ki tečejo pod DX10, izkoriščali transparency supersampling. Pa tudi nasploh je glajenje robov prosojnih ploskev močno izboljšano. Razen tega kartice kakopak poznajo Nvidijino strojno računanje fizike PhysX in podporo bolj splošnemu programju, o katerem več v zaključku.

Jedrske kartice

GTX 470 je na videz zelo podobna izvedenkam serije GTX 200, saj ima skorajda enako ohišje. Podobnost nadaljujeta šestpinska vtiča za dotok elektrike. Da dva potrebuje že osiromašena inačica najmočnejšega čipa, človeka navda z zaskrbljenostjo. Ki se izkaže za upravičeno, saj grafikulja požira 215 W. GTX 480 je kakopak še zahtevnejša in skozi en šest- ter en osempinski vtič vleče krepkih 250 W. Vsaj po velikosti kartici nista tečnobi, saj sta blizu prejšnji generaciji. Štorija z morilcem ohišij, radeonom HD 5970, se tu na srečo ne ponovi.
Ko pogledaš na zadnjo stran, te pozdravita dva izhoda DVI ter en mini HDMI (pretvornik v normalen HDMI je v škatli). Kljub trem izhodnim vtičem pa moram izpostaviti naslednje. Čeprav Nvidia že oglašuje svojo tehnologijo surround, s katero se želi zoperstaviti AMDjevemu eyefinityju, se zmoreta tudi nova GTXa še vedno povezati z le dvema zaslonoma naenkrat! Za priklop treh ali nemara celo več se bomo še načakali. Problemi so ta trenutek tudi s podporo prikazu 3D vision, za katerega še čakamo posodobljene gonilnike. Zeleni tabor pa za AMDjem zaostaja še v nečem. Radeoni 5000 so uvedli strojno brezizgubno prenašanje zvoka visoke kvalitete DTS HD in dolby trueHD. A čeprav smo sprva menili, da bodo tega sposobni tudi novi geforci, žal ni tako.
Za testis smo kartici posadili v rahlo navit sistem s procesorjem core 2 extreme QX9650 pri 3,4 GHz, 4 GB pomnilnika DDR3 in 64-bitnimi Windows 7. Prvič smo se pozabavali z namenskim programjem za DX11, čeravno bolj za vzorec, saj je na karticah prejšnjih generacij neuporabno.

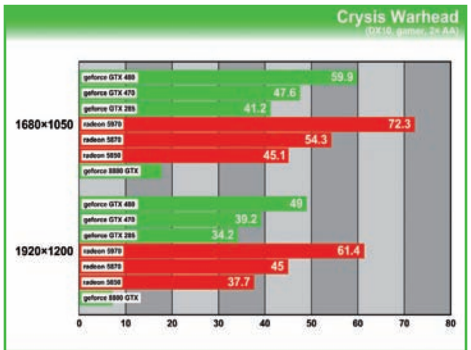
Zmaga?

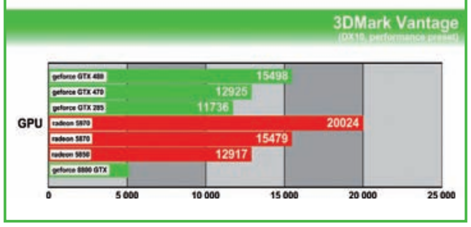
Najbolj očitna stvar: GTX 480 gladko prevzame igralsko hitrostno krono med enoprocesorskimi karticami. Od konkurenčnega radeona HD 5870 je hitrejša za okoli deset odstotkov. 470tka je prav tako nekje tam, kjer smo jo pričakovali, se pravi med HD 5870 in 5850. Hecen je le rezultat v Vantagu, ki ga razlagam z dejstvom, da gre za sintetični test za DirectX 10, ki je zelo naklonjen zadnjim Catalystom in v očitnem razkoraku z realnostjo v špilih. Kljub temu smo pričakovali, da bo Nvidia po taki zamudi konkurenta odpihnila z levo roko.



Septembrski F1 2010 je eden od maloštevilnih prihajajočih naslovov za DX11. Je pa obetavno, da so mu izdelovalci grafičnih pogonov naklonjeni.

Toda zadeve se zjasnijo, ko poženemo namenske programe za DirectX 11, kot sta Unigine Heaven in Stone Giant. Pri obeh lahko nastavimo izris scen z visoko stopnjo teselacije in šele tam fermiji zasijejo, saj programa namerita občutno hitrejše ustvarjanje novih trikotnikov glede na dvoprocesorski radeon HD 5970. Štorija se nadaljuje pri računskem programju. Jeziku CUDA prirejeni Folding@Home zmore GTX 480 poganjati kar trikrat hitreje kot GTX 285. Ja, *trikrat*!
Se pa kajpak vprašaš, kako ti to v tem trenutku pomaga. Iger za DirectX 11 z zares dobro podporo teselaciji namreč sploh še ni in tudi sicer je za novi standard napovedanih malo naslovov. Call of Pripyat z zaobljenimi maskami? Aliens vs. Predator z oči solzečo bleščavo? Dirt 2 z lepšimi zastavami? Ah bejžte no. Nvidia je tu ogromno postavila na kocko, saj skuša z novo tehnologijo spodbuditi razvijalce, naj sledijo njenim zamislim. A čeprav se vsi studiji oklenejo teselacije, ki je brez dvoma odlična tehnologija, bo do široke ponudbe še malo trajalo. Verjetno dovolj, da AMD odgovori na vrženo rokavico.





Tudi druge kaprice novih geforcev so namenjene programju, ki ga še ni, oziroma ga vsaj ni obilo. Softvera za splošno računanje, ki bi bil zanimiv za naše bralce, ni na pretek. Omenil bi le fajn enkoder videa Badaboom podjetja Elemental Technologies, v katerega so vdelali podporo CUDA. Pri tem je treba vedeti, da je slednja le eden od treh konkurenčnih pristopov – druga dva sta OpenCL in DirectCompute. Burleske okoli PhysXa pa raje sploh ne bi omenjal. Fajn, lahko ga poganjam na Nvidijinih testnih programih in se divim slapovom. Batman: Arkham Asylum s pregibnimi rjuhami, pravite? Še enkrat: ah bejžte no.
Poglejmo namreč ceno napredka. Fermiji so vroči, požrešni, glasni in dragi. Že dolgo nisem imel kartic, ki bi tako javkale, ko jih podvržeš poštenemu delu. Geforce GTX 480 pri nas košta dobrih 550 evrov, kar je le manj od dvoprocesorskega radeona HD 5970, od katerega je v trenutnih igrah vidno šibkejša. Za geforce 470 hočejo okrog 380 EUR, skoraj natanko toliko kot HD 5870, ki je od nje hitrejši. In tišji. In manj požrešen. Vsaj zaenkrat. Vidite, kam merim?
Nak, GTXi serije 400 v tej zasedbi niso ljudske kartice. Namečkoma so pri nas težko dosegljivi, saj ima Nvidia zaradi TSMCjevega slabega izkoristka težave z dobavljivostjo. Vsekakor je splovila izdelek za prihodnost, ampak zdaj mora to prihodnost ujeti. Čimprej.

Posnemite življenje v HD s Sony Ericsson Vivaz™



• Sony Ericsson Vivaz™ – drugi član nove družine telefonov za komunikacijsko zabavo, ki prinaša snemanje video posnetkov v visoki ločljivosti (HD)
• Nova oblikovalska filozofija - »ergonomska oblika« - zagotavlja lepoto zunanjosti in notranjosti

Sony Ericsson Vivaz™ komuniciranje resnično spreminja v zabavo z možnostjo snemanja kakovostnih HD video posnetkov, kar kupcem omogoča zajem in predvajanje njihovih najlepših doživetij z uporabo najnovejše tehnologije na področju snemanja in izmenjave video posnetkov.

• Zajem – posnemite spontane trenutke in spomine v HD kakovosti in živahni visoki ločljivosti in ustvarite video posnetke, ki so verni realnosti. Namenska video tipka omogoča takojšen začetek snemanja, zvezna samodejna izostritev pa neneh-no zagotavlja popolne posnetke.
• Ogled – posnetek si oglejte na panelu v stanju pripravljenosti ali pa ga prenesite preko brezžične povezave Wi-Fi na širokozaslonski 8,1 cm zaslon.
• Izmenjajte – posnetek v visoki ločljivosti z Wi-Fi povezavo prenesite na YouTube™ in Picaso ter obenem nemoteno uporabljajte ostale funkcije telefona.

Odprta platforma kupcem prav tako omogoča prilagoditev izkušnje zabave s prenosom izvrstnih aplikacij iz PlayNow™ in skupnosti razvijalcev za Symbian.

Sony Ericsson Vivaz™ je izdelan v skladu z novo oblikovalsko filozofijo - »ergonomska oblika«, ki je bila predstavljena pri modelu Xperia X10, in ki bo postala zvezda stalnica prihodnjih izdelkov Sony Ericsson. Sony Ericsson Vivaz™ boste prepoznali takoj, saj je oblikovan tako, da odraža obliko človeškega telesa in obenem omogoča natančno in vseobsegajočo interakcijo s telefonom.

Sony Ericsson Vivaz™
• HD video – posnemite in predvajajte svoje najlepše trenutke z najnovejšim na področju zajema in izmenjave video posnetkov
• Družbeno mreženje – enostaven dostop do skupnosti, kot sta Facebook™ in Twitter
• Fotoaparat z ločljivostjo 8,1 milijona slikovnih pik – posnemite življenje v visoki kakovosti
• Zaznavanje obraza in nasmeha – vedno popolna fotografija
• Sony Ericsson predvajalnik večpredstavnostnih vsebin

Oglasno sporočilo

Applove prenosne naprave premikajo meje mogočega. Kar sta začela iphone ter ipod touch, zdaj z zanosom pograbi ipad, ki že mesece buri domišljijo in poželenje. iNavi spleza visoko v krošnjo jablane ter odločno seže po novem lepotcu. Noben od njiju ne pade daleč od drevesa.

iZredna iGrača



Tablične računalnike, torej prenosne napravice brez hardverske tipkovnice, so spočeli že pred leti. A medtem ko so običajni prenosniki doživeli skokovit uspeh in se v obliki netbookov pomanjšali na bonsajske dimenzije, tablice niso prodrle. Za draginjo in omejeno uporabnost se niso zmogle odkupiti, saj dotikabilnost in energijska izraba še nista bili zreli. Vse do danes. O Applovi tabletki ipadu se je šušljalo že dlje časa, ko pa jo je Steve Jobs januarja potegnil iz žepa, je bil džumbus oglušujoč. Razburjenje mrši tudi perje naše Koklje in česa takega ne pomnim. Saj z njim skoraj ne moreš po ulici, na da bi se izza kakega vogala zaslišalo “Ajped!” Toliko pozornosti pa vzbuja tudi zato, ker so mu pot utrli uspešni predhodniki. Ipod je postal sinonim za prenosno predvajalo glasbe, vse več ljudi okuša čare macbookov, niti iphoni niso več eksotika, čeprav se jih pri nas uradno še vedno ne dobi (glede tega naj bi se v kratkem vendarle nekaj premaknilo). In kaj nastane, če navedene onegaje združiš? Ipad!

Čarobna plošča

Apple se je tabličnega računaljenja lotil na svojstven način. Namesto da bi krčil beštije v slogu macbookov, je štartal s povečavo uspešne manjše platforme. Ipod touch in iphone že tri leta osvajata z odličnim operacijskim sistemom, dojemljivim vmesnikom in vsesplošno kulskostjo. Ipad bi torej lahko opisali kot touch, ki je srknil majoliko Aličinega napoja za povečevanje. Ploščata oblika z zaobljenimi robovi spominja na pobegli iphone četrte generacije, a je raztegnjena nekam med veliki in mali šolski zvezek. Hrbtišče je aluminijasto in ker odpiranje naprave ni predvideno, je morebitna menjava baterije stvar servisa. Slednja si odreže pomemben delež od konkretne tričetrt kile, kolikor pad tehta.

Sprednjo stran zavzema krasen, na več sočasnih dotikov občutljiv zaslon LCD z ozadno osvetlitvijo LED. Prikazovalo po diagonali meri 25 cm in ima ločljivost 1024 x 768 pik. Pokrito je s steklom in deluje na osnovi kapacitivnosti, torej zaznava spremembe električnega polja, ki nastanejo pri dotiku s prsti. S peresci in rokavicami ne bo šlo, se pa dobijo prevodne izvedbe obojega. Pod zaslonom meditira edini akcijski gumb home. Pritisk te od koderkoli ponese v osnovni meni, pri čemer bi si včasih želela tudi softverski način za skok domov. Pospeškometri pa poskrbijo, da je pad uporaben ne glede na to, kako ga obrneš. Slika se prilagaja njegovi legi v prostoru. Neželeno sukanje preprečiš s stikalom za zaklep. Stikalce spominja na onega za utišanje pri iphonu, čeprav tu te funkcije ni. Glasnost nastavljaš z gumbkoma v bližini.

V spodnji stranici tiči nestandardni vtič za polnjenje in izmenjavo podatkov. Špranja je identična kot v iphonu in touchu. Ker pa je pad fizično večji, kljub enakemu priključku ne bo sedel v ipodoidna podnožja za priklop na zvočniške sisteme. Obenem potrebuje višjo voltažo, tako da USB-izhodi nimajo dovolj moči za zadovoljivo polnjenje. Rešitev je priloženi adapter za vtičnico. Vse skupaj poganja čip apple A4, ki so ga zasnovali Jabolčniki sami in jim ga izdeluje Samsung. Srčece je sendvič osrednjega procesorja, grafike in notranjega pomnilnika. Tiktaka pri 1 GHz in se ponaša z nizko porabo. Vendar je ipad priprava, pri kateri se v nasprotju s tipičnim abakom uporabnik ne ukvarja s strojnim vidikom. Cifre povedo bore malo o izkušnji, saj je taka, kakršne še nismo videli.

Nova vrsta

Je ipad notesnik, stlačen v priročnejši format? Ali nemara bajsast ipod, kot v primeru DSija XL? Presenetljiva resnica je nekje vmes.

Ključno je razumevanje, da to ni speštan macbook z OS X. V dobrem in v slabem gre za povsem drugo žival, ki poganja prilagojeno verzijo operacijskega sistema Iphone OS. Ta je z uporabnostjo in posluhom za ergonomijo ena glavnih privlačnosti že na ifonih. Zvezdniški element vmesnika je upravljanje z več prsti hkrati. S ščipajočim gibom palca in kazalca povečuješ ali zmanjšuješ fotke, drsiš po spletnih straneh, premeščaš ikone in kup drugega. Izkušnja je svilnata in ji drugod še ni enake. Z napravo zna kmalu upravljati vsak, četudi jo ima prvič v rokah. En fizični knof in šlatanje zlahka zapopadejo celo majhni otroci.

Pad zna iz škatle predvajati filme ter glasbo, te peljati na splet in upravljati z e-pošto. Ker se pri tem obilno tipka, je ključno, da se zanaša na navidezno tipkovnico. Čeprav je odzivnost super, je besediljenje vseeno počasnejše kot na pravih gumbih. Vključiti je moč nekaj mednarodnih razporeditev, a med njimi ni nobene slovanske. Šumnike tako prikličeš z daljšim pritiskom na c, s in z. Kakor je lepo, da strešic niso pozabili, tak način vpisovanje precej upočasni. Tudi drugače se sprva precej loviš, a se v nekaj dneh privadiš in napak je vse manj. Težavno je le, da moraš brez nagnjene podlage pisati sključen. Apple v ta namen že nudi do-



Ipad ima manj prednaloženega softvera kot iphone. Ni snemalnika zvoka, kalkulatorja, kompasa. Celo po navodila je treba na splet. Organizirana so po vzoru sistemskih nastavitev. Filmi so zaradi formata obdani s črnimi robovi, dvojni pritisk pa jih poreže in razvleče čez ves zaslon. Predvajanje glasbe ne podpira coverflowa, torej listanja med naslovnicami, kar v spletnem App Storu je. Surfanje je kul, čeprav flashevske vsebine ostajajo prazne. Albumi fotk so uporabni za branje stripov, prava zvezda pa so Google Maps. Čeprav storitev ni ne nova, ne ekskluzivna, je hoja po svetovnih ulicah iz lastnega naročja nenadkriljiva.

kupljive večnamenske podloge in zunanje tipkovnice, s katerimi se pad približa videzu notesnika.

Toda le videzu, saj po delovanju ostaja samosvoj in veliko bliže touchu. Super je recimo, da more odjemalnik e-pošte privzeto prikazovati pripete pdfje ter Wordove in Excelove datoteke. Manj super pa, da jih ne zna shraniti in je treba za tako osnovnost neudobno okolišiti. Prav pri delu z datotekami je najbolj očitno, da ipad ni in noče biti pravi, samostojni prenosni računalnik. Za polno delovanje ga moraš spariti z namizno kišto – bodisi s PCjem, bodisi z macom –, ki ima naloženo programsko opremo Itunes. Popkovinarstvo gre tako daleč, da se pad pred prvo uporabo ne zbudi, dokler ga Itunes ne aktivira. Tudi kasneje so Viže posrednik, ki skrbi za varnostne kopije podatkov, nalaganje novega firmwara in prenašanje vsebin. Ker si z Itunes ogromno v stiku, je res škoda, da je program tako okostenel in nepregleden. Sploh zoprno je za nomade, ki bi tablico radi parili z več abaki. Takim bo zapletanje zaradi vezave na en sam računalnik spilo mnogo krvi. Čeprav je z novo različico Itunesa prenašanje datotek nekoliko lažje, ipad še vedno ne deluje v vlogi prenosnega diska, na katerega bi lahkotno pretakali robo. Tudi izmenljivih pomnilniških kartic ne podpira, marveč ima vdelanih nerazširljivih 16, 32 ali 64 GB flashevskega pomnilnika. Jabolčni gizmi so pač narejeni po meri manj zahtevnega uporabnika, ki se zadovolji s predlaganimi možnostmi in ima en sam računalnik. Ker pa lepe igrače pritegnejo tudi bolj zvedavo in napredno občinstvo, se je omejevanje pri takem izkazalo za zgrešeno.

Ipod ipad

Ipad obilno deduje iz ipodovskih korenin. Ti predvajalniki glasbe so na prizorišču že deveto leto in so zasloveli zaradi glasbene trgovine Itunes. S tehničnim napredkom se je to razširilo na številno večpredstavnost. Danes imajo tudi manjši bratci iz družine ipod nano opravka s filmi in igrami, dočim sta touch ter iphone v zadnjem letu eksplodirala zlasti na področju slednjih. O tem smo pisali v članku Dotik potenciala (J186).

Po istem toboganu se zdaj spušča še ipad in obeta, da bo zlasti na področju iger naredil hud darmar. Velik zaslon, močna baterija ter obilica poceni špilov impozantnega videza, ki suvereno segajo v 3D, je bogata popotnica. Vsebino nanj preneseš z Itunes. Ipad glasbo hendla v redu, a je zaradi velikosti bolj namenjen videu. Slovencem so vrata Applove trgovine z muziko, filmi in nadaljevankami žal zaprta, kar reši odprtje ameriškega računa in plačevanje z darilnimi karticami. Obenem lahko v Quicktimov format pretvoriš svojo komunistično zbirko in jo enostavno zvlečeš v seznam na Itunes. Se mi je pa dogajalo, da je pad med predvajanjem takih vsebin zmrzoval. Težava je še, da je zaslon zelo reflektiven, kar je pri temačnih prizorih moteče. Zvočniki imajo dovolj moči za mirno okolje, ob šundru pa je bolje uporabiti slušalke.

No, Apple na našo srednjeveško deželico kljub vsemu ni čisto pozabil, saj lahko nakupujemo v oddelku App Store. Za to niti ne potrebujemo računala, saj dostop omogoča tudi ipad. Tu tržijo igre in nucnike, ki z domiselnostjo ne nehajo presenečati. Veliko jih dobiš za drobiž ali celo zastonj in z njimi se ipad, tako kot pred njim iphone ter touch, razvije v prenosno čudo, zmožno domala česarkoli. Raznolike primere najdeš v slikovnem kolažu ter spremljajočem okvirju na naslednji strani.

Poleg uradnega cveti še trg garažne produkcije, za katero je treba napravo odkleniti s posegom v sistem. S tem lahko nanjo nalagaš od Appla neodvisno programje, ob čemer se odpre špranja za sandokanstvo.

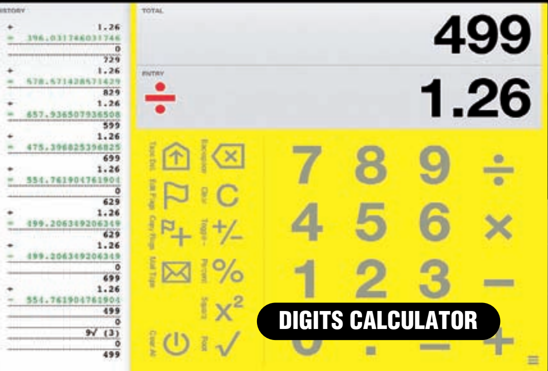
Uporabnost naloženih aplikacij pa je zaradi nekaterih omejitev pristrižena. Ker ipad še ne podpira večopravilnosti, istočasno ne more poganjati več aplikacij v oknih ali zavihkih. Če se ti med igranjem ali kramljanjem v Messengerju zahoče postoriti kaj drugega, moraš aplikacijo docela ugasniti s pritiskom gumba home in iz osnovnega menija pognati nov nucnik. Jako nepraktično in zastarelo, saj vzporednost izvaja že vsak boljši mobilnik. K sreči dolgo ne bomo trpeli, saj kani (vsaj navidezen) multitasking prinesti posodobljena verzija operacijskega sistema. Iphone in touch bosta večopravilila že poleti, ipad jeseni.

Čeri povezljivosti

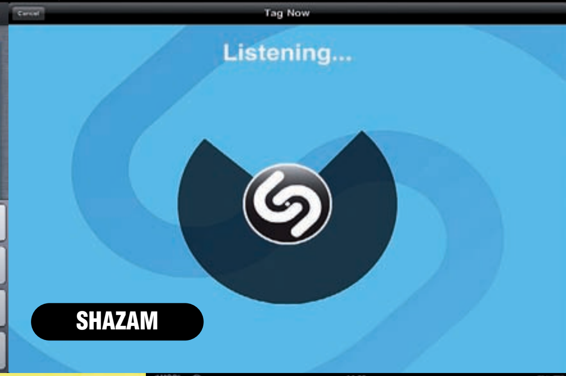
Ipad prodajajo v šestih različicah, ki se razlikujejo po zajetnosti pomnilnika in načinu povezovanja v splet. Osnovna verzija podpira brezžični standard 802.11a/b/g/n, medtem ko različica 3G omogoča visenje na mobilnem omrežju.

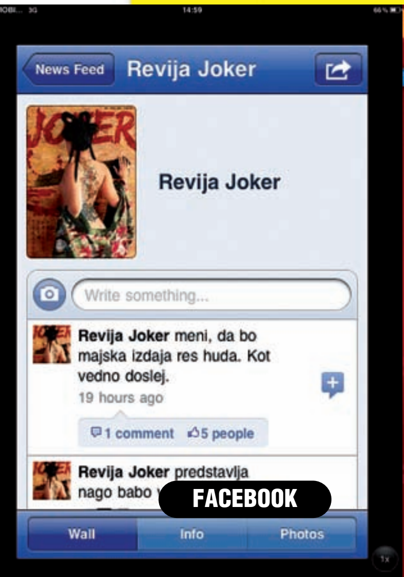
JABOLKA IN FLASH

Čeprav je nekaj časa kazalo, da bi se Apple in Adobe končno uspela dogovoriti o vsaj delni podpori flashevskih vsebin za jabolčna drkala, se nista. S prihodom OS 4 in novimi pogoji za razvijalce je postalo jasno, da vrata za Flash ostajajo zaprta. Adobe je vrgel puško v koruzo in navrgel, da Applovo samodrštvo ogroža prihodnost industrije. Steve Jobs pa ni ostal dolžan in je v kolumni podal svoje razloge. Flash vidi kot del muzejske zgodovine, ki je problematičen tako s tehničnega kot s političnega vidika. Narejen je bil za namiznike in se ne razume dobro z napravami na dotik. Ker video odkodira softversko, je energijsko potraten. Apple obenem ne želi, da bi bili razvijalci aplikacij odvisni od zunanjega ponudnika, ki doslej pri adaptacijah svojih izdelkov za mace ni pokazal preveč urnosti in posluha. Sklicuje se na preferenco do odprtih standardov, kakršen je HTML5. Kar se tiče spletnega videa, poudarja, da je mnogo vsebin na voljo tudi v drugih oblikah. Argumenti so vsekakor dobri in analitiki trdijo, da je razvoj tabletk dolga leta dušil prav Flash. Je pa res, da to uporabniku v tem trenutku ne pomaga veliko.


DIGITS CALCULATOR


KEYNOTE


SHAZAM


FACEBOOK


SCRABBLE


ZOOROUND


MOTOGP 2010 OFFICIAL LIVE TIMING

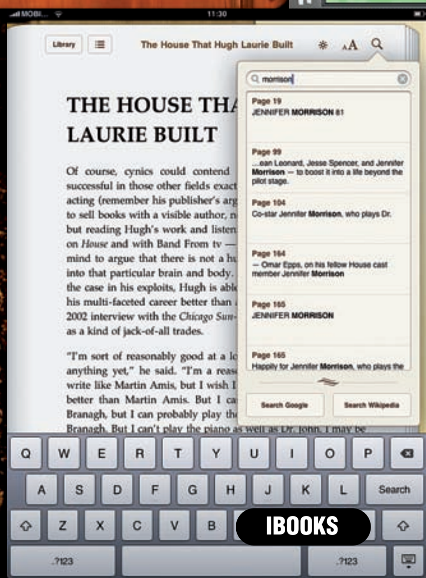

FINGER PAINT


AIR HARP


FLIGHT CONTROL HD


IBOOKS


ALICE


IBOOKS


MARVEL COMICS


MIRROR'S EDGE


REAL RACING HD


BRUCE LEE: DRAGON WARRIOR HD

DANES NUDIMO: VSE

Čeprav bo marsikdo zadovoljen že s tem, da ipad spletuje, pošilja maile in predvaja filmovje, jabolčkovo srce zaigra šele, ko mu daš v glodanje dodatno vsebino. Nakupiš jo v spletni štacuni App Store. Izbira je neznanska, saj pad podpira celotno dvestotisočglavo knjižnico programja za ipod touch ter iphone. Njune apletke poganja v okencu ali jih raztegne čez ves zaslon, seveda s povečano pikslavostjo. Ob tem je hecno, da tipkovnica ostane majhna, namesto da bi izkoristila večjo in udobnejšo ipadovo. Tako je recimo s Facebookom, ki v času pisanja še ni bil na voljo v izboljšani, ipadoidni različici. Nasploh čudi, da ni prednaložen noben nucnik za socialno mreženje, ne instantno, ne tviteraško ali blogaško. Tudi Googlove aplikacije s tableto še niso zadovoljivo združljive.
Poleg povzemanja z bratcev ima ipad rastočo knjižnico lastnih naslovov. Tipična cena zanje je 5 do 10 dolarjev. Resnemu delu so namenjena pisarniška orodja Pages, Numbers in Keynote. To so macove ustreznice Worda, Excela ter Powerpointa, v katerih lahko odpiraš in urejaš tudi Officove dokumente. Zaman je sicer pričakovati, da bo funkcionalnost enakovredna namizni, prav tako se zapleta pri prenašanju dokumentov. Toda delo je vsekakor mogoče. Isto velja za branje e-knjig, čeprav osvetljeni LCD-zaslon za oči ni tako prijazen kot e-tintni. Amazonov program Kindle za ipad je na voljo že od izida, še več bo stika z Ibooks. To je zastonjski Applov bralnik s spletno knjigarno. Podprt je format epub, v Itunes pa lahko izvoziš tudi lastno zbirko knjig.
Veliki, barviti zaslon je zelo primeren za stripe in revije. Poleg tega je ipad dober nosilec interaktivnih, z animacijami ozaljšanih bukvic. Taka je Alica v čudežni deželi, kjer z dotikanjem potresaš poper in s stresanjem kotališ konfete. Otročad bo nad tovrstnimi slikanicami navdušena, pa tudi drugače je ipad zanjo hit. Dobiti je čuda otrokom zanimivih reči, od risarskih programov do pobarvank in simulatorjev glasbil. Tudi iger mrgoli, segajo pa od preprostega spomina do resnih špilov tipa Mirror's Edge. Veliko je predelav z iphona, ki se dičijo s pripono HD in prinašajo boljšo grafiko. Roba je dražja kot za iphone. Mirror's Edge je tu tretjeosebna ploščada in stane 13 dolarjev, nagibalno dirkačino Real Racing prodajajo za desetaka, dočim ovijanje špage okrog kipcev v Zen Bound 2 zacola 8 $. Vse ni na voljo v evropski trgovini, zato se velja razgledati.
Glavna špilavska mehanizma sta dotikanje in nagibanje. S slednjim recimo šofiraš, v Glyderju frčiš po zraku ter v Labyrinthu vodiš kroglico v luknjo. A čeprav je tapkanje odlično za strategije, je večji zaslon hkrati nerodnejši za rokovanje. Predvideno je, da ga boš držal ob spodnjem robu, a ga zaradi udobja primeš višje. Zato so lahko nazaslonski gumbi nameščeni prenizko, recimo pri pretepačini z Bruslijem. Večji zaslon pa ima to prednost, da nudi možnost hkratnega igranja na isti napravi. V Flight Control se prizorišče razpolovi, nakar s soigralcem družno rišeta poti pristajanja letal.
Ipad je glede iger zelo obetaven zna se zgoditi, da se bo pozornost igrarskih razvijalcev močneje preusmerila nanj. V tem primeru bomo oskubljenčke za touch in iphone dobivali z zakasnitvijo, če sploh. Naprave se bodo morale naučiti sobivanja in močno sumim, da se bosta morala manjša prilagoditi večjemu.

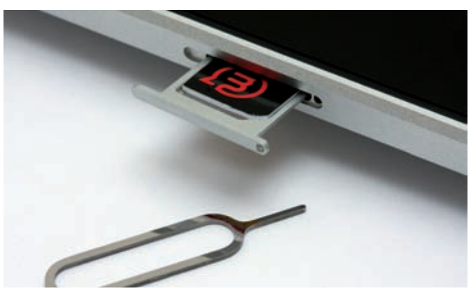
Kljub temu ni namenjena telefoniji, marveč le prenosu podatkov, torej spletu. Kot na iphonu je podprt standard prenosa podatkov 3G+ oziroma HSDPA s hitrostjo dolvleke 7,2 megabitov na sekundo. Pri tem ni vezave na operaterja. Tudi ameriški modeli brez težav delujejo z obrezanimi SIM-karticami slovenskih ponudnikov. Na zunaj sta inačici ipada domala enaki, le da ima 3G na hrbtu črno plastično zaplato za boljši sprejem. V notranjosti je razlika še v tem, da imajo trigeji čip za GPS-navigacijo, tako kot iphone. Mimogrede, tudi wifi-model na terenu ni nujno odrezan od spleta, čeprav pri nas brezplačnega neta ni za vsakim vogalom. Mogoče ga je spariti z naprednejšimi telefoni, ki znajo delovati kot brezžična dostopna točka.
Tako ali drugače je hitrost deskanja prepričljiva. Po spletu šibaš z brskalnikom Safari, ki sicer nima zavihkov, a omogoča več hkrati odprtih strani. Velik zaslon je za spletovanje zelo primeren, čeprav je treba strani razmeroma pogosto povečevati. Obenem ga tare hiba, ki se vleče že vse od izida prvega iphona. Flash namreč ni podprt, zato se je treba odreči številnim animacijam, spletnemu videu, špilčkom in oglasom. YouTube po drugi strani dela brez težav, saj ima privzet nucnik. Kolobocije okrog Flasha je Steve Jobs utemeljil v nedavni spletni kolumni, o čemer piše v okvirčku na predprejšnji strani.
Omejitev s tem ni konec. Čeprav ima ajped še bluetooth, je ta namenjen le povezovanju s slušalkami, tipkovnicami in podobno periferijo, ni pa omogočeno parjenje s telefoni ali ozobljenimi računalniki. Čekanska izmenjava datotek torej načeloma odpade. Nekaj več pravic imajo samo nekatere igre, ki lahko nudijo bližinsko večigralstvo.
Ostalo povezovanje je domena dokupljivih hardverskih dodatkov za nekaj desetakov. Ker lahko ipad prevzame mnoge naloge prenosnega računalnika, se takoj porodi ideja po priklopu na projektor. Po VGA-adapterju se to dejansko da storiti, a ne brez omejitev. Podobno trnove so borbe s tiskalniki, saj neposredno printanje z ipada ni predvideno. Prav tako ni reže za pomnilniške kartice, kar bodo potovalni fotografi hitro popravili z nakupom adapterja za USB ter SD-kartice. Skozenj je na pad mogoče prenašati slike in video. Ali priklopiti zunanji disk, če si heker.

Prodana duša

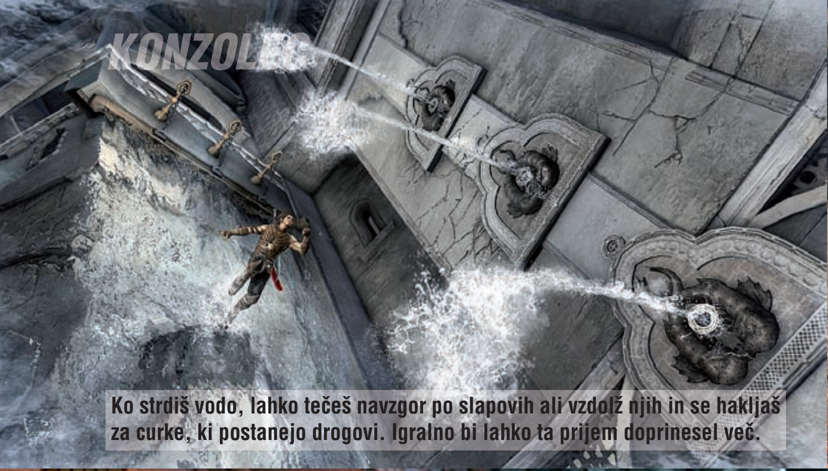
Do ipada sem bila sprva zadržana. Kaj mi bo gigantski ipod touch, če že imam laptop, iphone in e-tintni bralnik? Prvi vtis je sicer zvezdniški, vendar zmotijo borbe z Itunes, majhen nabor prednaloženih aplikacij, teža oziroma iskanje namembnosti in zapletanje s samoumevnostmi, kot je prenašanje datotek.
Lepota pa se prikaže po nekaj dneh uporabe, ko se ti zlagoma posveti, kako neverjetne možnosti prinaša tak spoj hardvera in softvera. Širna krila mu da močna baterija, ki zdrži blizu deset ur aktivne rabe, v spalnem načinu pa naj bi drnjohala cel mesec. Dolgoživost je kot naročena za prenosno buljenje filmov na vožnjah z vlakom ali za predvajanje risank deci na zadnjem sedežu. Za otroke, tudi najmlajše, in manj vešče je ipad sploh super. Luštnih aplikacij ima ogromno, mašinca pa je nezastrašujoča, takoj pripravljena in brez gibljivih delov, ki bi se lahko polomili ali izgubili. Z njo zna rokovati vsak, kar je očitno izboljšanje glede na povprečno neroden in požrešen računalniški laptop. V manj zahtevnih hišah bi bil ipad zlahka edino računalo, če ga ne bi ovirala popkovina do Itunesa. A čeprav je odvisen od namizne kište, v svojih okvirih vseeno doseže občudovanja vredno uporabnost. Za v žep ni, je pa super za nahrbtnik in odličen spremljevalec na potovanjih. Obenem je prva neno - tesniška reč, s katero je mogoče zadovoljivo pisati. Digitalni zapiski in zariski na predavanjih s tem dobijo novo dimenzijo.
Poleg tega bi si ipad ime 'naročni računalnik' zaslužil veliko bolj, kot si ga laptopi. Crkljaš ga z veseljem, saj se ne greje in ne oddaja nikakršnega strojnega šumenja. Iz spanja, ki je privzet način ugašanja, se zbudi v trenutku, če ga ugasneš na trdo, pa za postavitev pot - rebuje kakih trideset sekund. Ker je stalno pri roki, odkriva nove možnosti uporabe, ki so bile poprej neizvedljive. Za hiter skok na net ti ni treba več prižigati velikega računalnika. Velikozaslonski splet ni omejen na delovno sobo, ampak ga ipad prinese v vsak koš- ček hiše, od kuhinjskega pulta do sekreta. Kakor tudi številne ostale vidike, kjer se pokaže potreba po prenosnosti. Kazanje slik s počitnic je pesem, saj pad deluje kot digitalni okvir ali gre iz rok v roke, ne da bi se morala druščina komolčiti okrog odročnega PCja.
Ipad se je našel v novi niši prenosnosti in postavlja sveže standarde. Je predvsem odličen nosilec in predvajalnik, manj pa ustvarjalnik vsebin. Ker bo veliko romal iz rok v roke, je dodatna oprema v slogu stojala in srajčke nujna. Prav tako je nepogrešljiva čistilna cunjica, saj se zaslon brž zamasti. In misel na varnost, saj se da določene vidike delovanja zakleniti, da recimo otroci ne morejo vtakniti nosu, kamor ni treba.

Nova pridobitev

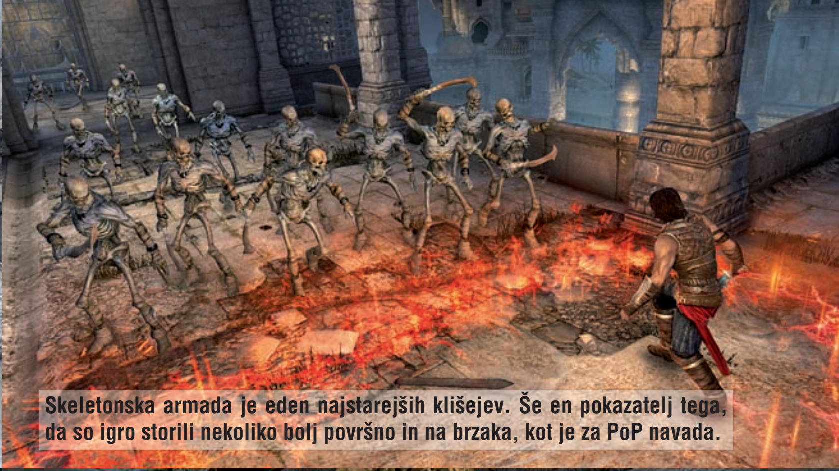
V ZDA je wifi-verzija na voljo od začetka aprila, 3G je sledila v začetku maja. Ker je povpraševanje preseglo vse razumne mere (v enem mesecu so jih prodali milijon), je ipadov za Evropo zmanjkalo. V izbranih evropskih državah, recimo Veliki Britaniji, Nemčiji in bližnji Italiji, pošiljko pričakujejo 28. maja, drugod julija. Cena bo od 499 do 799 evrov.
Kot je iphone sprožil renesanso pametnih telefonov, se zna podobno pripetiti na področju tabličnih računal. Od novincev je najbolj opazen Asusov eee pad, strupene znajo biti tudi reči na osnovi operacijskega sistema Android. Če bodo tekmeci dejansko uporabni ali bodo ipad naskakovali tako neuspešno kot telefonska konkurenca iphone, bomo še videli.
A kakor jabolčni umotvori branžo potiskajo naprej, s sabo vlečejo tudi neljubosti. Po eni strani dobivamo vse lepše in dragocenejše igračke, ki pa nam natikajo plašnice in nam omejujejo svobodo izbire. Apple zna genialne ideje res dobro izvesti, a se glede mnogih reči obnaša despotsko. To bo počel, dokler ga konkurenca ne bo dohitela. V zadnjem času je recimo zaostril merila in s tržnice izgnal 'pohujšljive' špiliče v slogu Daisy Mae, ki ji risankasti joški plapolajo vsevprek. Zavrnil je tudi predlog Southparkovcev, ki so odsotnost Flasha in s tem nezmožnost sukanja svojih nekorektnosti skušali zaobiti s posebnim, YouTubu podobnim nucnikom. Zaščitništvo do uspešnih izdelkov je razumljivo, a ne na račun omejevanja uporabnika. Je pa res, da temne plati ob pestovanju ljubljene napravice pozabiš, kar je pravzaprav zaskrbljujoče.



Ipad 3G sprejme mikro SIM-kartico. Deluje tudi običajna, če jo pristrižeš s škarjami. Pladenjček zanjo izvlečeš s priloženim Orodjem™.



Ko strdiš vodo, lahko tečeš navzgor po slapovih ali vzdolž njih in se hakljaš za curke, ki postanejo drogovi. Igralno bi lahko ta prijem doprinesel več.



Skeletonska armada je eden najstarejših klišejev. Še en pokazatelj tega, da so igro storili nekoliko bolj površno in na brzaka, kot je za PoP navada.



Nekateri deli igre, zlasti tisti, ki se tičejo glavnega džinskega nasprotnika, so dlanopotno napeti. Avtorji so se s 'set pieces' kar potrudili.



Kdor je igral prejšnje Prince, zlasti Sands of Time, zna ob astrološki napravi v umetnem jezercu doživeti kosmat občutek že videnega.

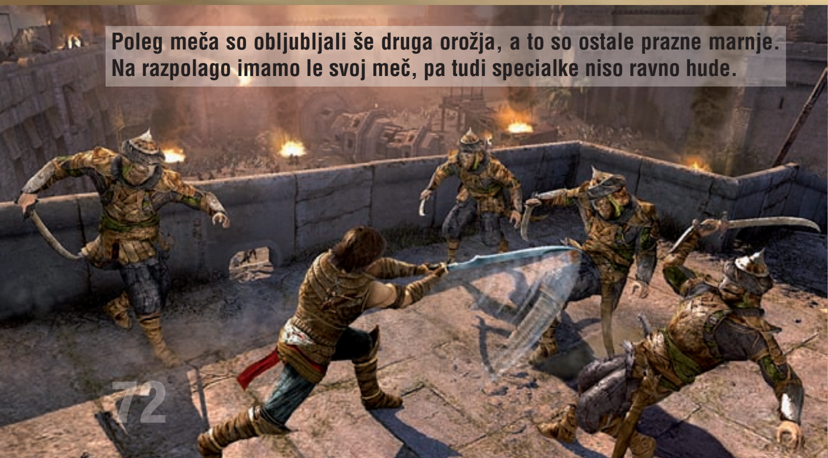
Prince of Persia: The Forgotten Sands

Ne vem sicer, kdaj so začeli z izdelavo Forgotten Sands, toda prav dolgo od tega ni moglo miniti. Kajti čeprav je špil vzdušna, simpatična ploščada, se ni moč znebiti občutka, da ji manjka nekaj ključnega. Bodisi zaradi krajšega razvojnega cikla kot običajno, ker je bilo treba ujeti rok izida filma Prince of Persia, bodisi zato, ker v špil ni šlo toliko ljubezni ter pozornosti, kot je za Prince na velikih sistemih običajno. Ti so domala vedno nadzidali legendo, medtem ko jo Peski ponavljajo.

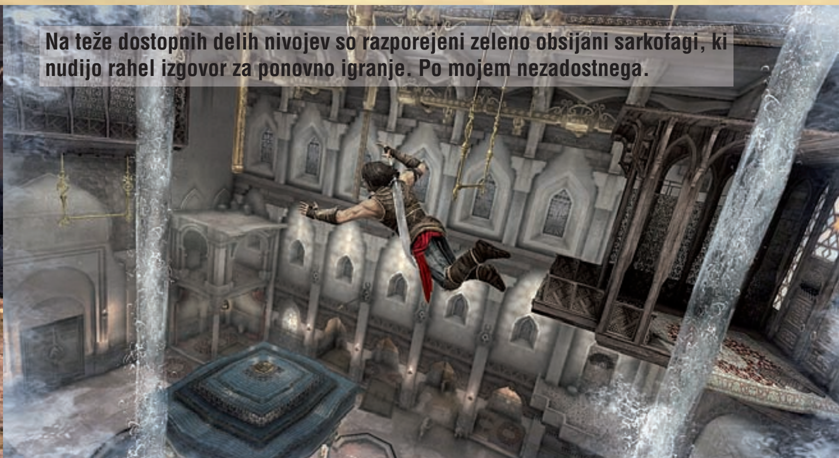
Na to cika že umestitev, ki ni nova, kot je bilo to pri Prince of Persia iz leta 2008. Špil je namreč meddel, ki dopolni drugo prinčevsko trilogijo, saj sodi pred Warrior Within in nadaljuje cenjene Sands of Time. V sedem let dolgem časovnem oknu še vedno brezimni princ kopitlja proti kraljestvu svojega brata Malika. A ko prispe do puščavske palače za visokim zidom, uleti naravnost v oblegovalno bitko. Lahkoten skakalni tutorial poskrbi, da doseže Malika, vendar ga ne more prepričati, da ne bi skušal situacije rešiti z uporabo starodavnega amuleta. Slednji drži v šahu čarobno 'vojsko kralja Salomona' (ah, to indianajonesovsko zgodovinopisje!), ki bi jo rad vladar uporabil proti vsiljivcem. To pa mu kajpak ne uspe, saj peščena armada uide izpod nadzora, kot se za izpuščene bajeslovnosti spodobi. Na prinčevih ramenih je tako breme rešitve velikanske utrdbe, brata, kraljestva in sveta pred legijami množečih se zrnastih okostnjakov z ognjenim džinom na čelu.

Grafika je od SoT, ki je izšel pred sedmimi leti, sicer dodobra napredovala, saj je pogon Anvil (taisti kot v Assassin's Creed 2) sposoben pričarati očesu krasne, tehnološko napredne scene. Zlasti navdušita prščeča voda in žareče ozadno sonce, ki okolico kopa v megličasti vročici, pa tudi deli palače so arhitekturno luštni. Sprehodiš se skozi viseče vrtove, ječe, temnice, kopatila in dvorišča, čakajo te notranjosti ter zunanjosti stolpov, ki se znajo ob tvojem mimohodu pošteno krušiti. A stilistično Forgotten Sands zaostaja za cel-shadano čudovitostjo Princa 2008 in čeprav se odvija v drugem dvorcu kot Sands of Time, je novi preklemano sličen staremu. Ker nismo več v Azadu, je presenetljivo gledati v enake stebre, množtvo sličnih soban in vsaj eno nadvse derivativno uganko, medtem ko je najmanj ena od ostalih vzeta iz drugih Princev. Ne morem reči, da so miselne puzle z obračanjem ročic, zaradi česar se odpro vrata ali zobato kolo zdrkne v pravi položaj, in s stopanjem na gumbe v tleh slabe. Izdatne pohvale jim pa tudi ne morem nameniti, ker so na moč standardne in že videne. Tistemu, ki serije PoP prej ni igral, bo vse to zgledovanje seveda ostalo iranska, khm, španska vas. Njeni dolgoletnejši spremljevalci pa ga bodo še kako začutili.

Tudi po načinu igranja. Forgotten Sands ostaja mešanica ploščadenja, bojevanja in reševanja miselnih orehov. To je postal nekako standardni recept za akcijske avanture, vendar se igra od sodobnih naslovov te baže tipa God of War, Dante's Inferno, Bayonetta in Darksiders razlikuje po poudarku na skakanju. Le-to je srž izkušnje in je trejdmarkovsko elegantno. Nanovo zmodelirani perzijski junak s frizuro, kakršno ima Jake Gyllenhaal v filmu, iz tretje osebe mačje preskakuje luknje v tleh, polne neusmiljenih špic, teče vzdolž po zidovih in navzgor po njih, se odriva od ravnih površin, oprijema se stebrov, niha na vzdolž nameščenih drogovih, dela prevale pod puščicami in še in še. Kot veli tradicija niza, lahko nadrkanež stopnje speedrunovsko prečka brez ene same ustavitve, kar je videti naravnost čudovito. Ni pa blazno težko, saj so velikaševe sposobnosti znova domala prehude za okolico. Naslednji element, na katerega mora skočiti, ima praktično vedno na ne preveč zahtevnem dosegu udov. Elementi so nanizani očitno in umevno, dolžina skoka je enotna, med njim praviloma ni motenj, zato



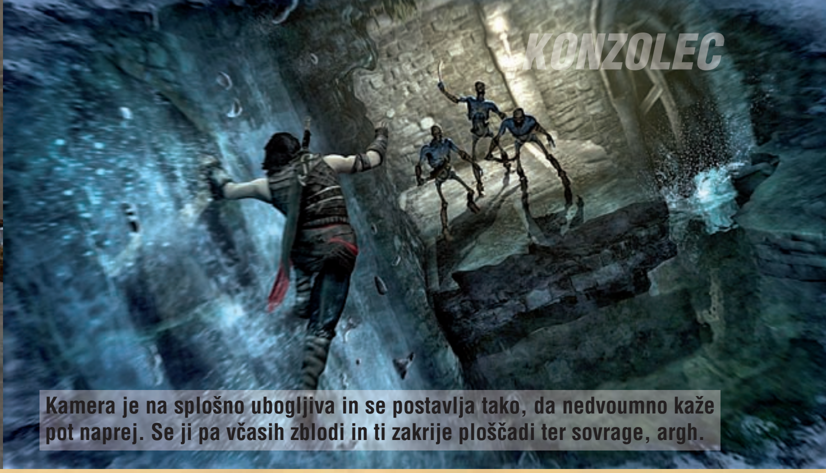
Poleg meča so obljubljali še druga orožja, a to so ostale prazne marnje. Na razpolago imamo le svoj meč, pa tudi specialke niso ravno hude.



Na teže dostopnih delih nivojev so razporejeni zeleno obsijani sarkofagi, ki nudijo rahel izgovor za ponovno igranje. Po mojem nezadostnega.



Pri tepežu večje nesnage začuda ni sekvenc QTE. Ko barabina dovolj natepeš, klecne, nakar ga razparaš z ajnfoh skokom in zabodljajem.



Kamera je na splošno ubogljiva in se postavlja tako, da nedvoumno kaže pot naprej. Se ji pa včasih zblodi in ti zakrije ploščadi ter sovrage, argh.

menim, da bodo v špilu najbolj uživali tisti, ki s ploščadami nimajo prav dosti izkušenj. Čeprav je težavnost v splošnem malo višja kot v lahkih Sands of Time in v prinčevi pustolovščini iz 2008, to ni noben Mario, niti Prince of Persia 1 ali 2.

Za nameček ima princ v žepu zopet, tako kot v Sands, previjanje časa nazaj. Tega mu ne omogoča več čarobno bodalo, temveč moč, ki mu jo podeli skrivnostna džinka. A posledica je ista. Kadarkoli strmoglaviš v smrt ali te kaj seseklja, lahko uro zasučeš nazaj in se tako rešiš pogina. Količina prevrtavanj je omejena, a redkokod problem, saj modre kristale zanjo bogato žanješ s sesuvanjem sovražnikov in povsod razmetanih lončenih vrčev. Če ti poidejo, pa greš itak naprej od zadnje nadzorne točke. Te so običajno dovolj skupaj, da ti ni treba ponavljati sekcij, ki bi bile dolge kot v Two Thrones. Namečkoma po nivojih vodi le ena pot naprej in vsi so nanizani na eni vrvici, zato ni nepremočrtnega raziskovanja, kot ga je poznal prvi Princ ter ga je znova uveljavil oni z letnico 2008. V spregi s ponavljanjem igralnega in grafičnega dizajna iz Sands of Time to daje zelo močan občutek že videnega.

Nekaj prepotrebne svežine veje zlasti iz dveh elementov. Prvi je moč časovno omejenega strjevanja tekoče vode. Ko stisneš gumb, voda obstane in začne se prazniti črta s to magično močjo, po katere izteku H2O zopet steče. Uporabna je v treh oblikah: prečnih in navpičnih curkih ter slapovih. Ko obstane, se curki spremenijo v nadomestke drogov, na katerih se gimnastično sučeš, in stebrov, ki se jih oprimeš, medtem ko slapovi postanejo zidovi. Ideja je odlična in vzdušje je še za sežnej bolj pravljično, ko se preprijemaš nad brezni s hakljanjem za obstale vodne šprice iz razdrtih cevi. Igralno pa ne pridoda kaj dosti, saj se voda enostavno spremeni v običajne skakalne elemente, kar sčasoma pripelje do ponavljanja. Še najbolj do izraza pride ta čarovnija tedaj, ko je treba gumb po odrivu spustiti, da princ zleti skozi vodni slap, namesto da bi vanj pribil, nakar ga hitro znova pritisniti, da se ujame za naslednji zmrznjeni drog.

Džinka te sčasoma obdari še z močjo 'spominjanja' določenih delov nivoja. Prijem deluje kot prižiganje in ugašanje prozornih zidov, stebrov in tal, pri čemer lahko naenkrat 'gori' le en del. To pomeni, da moraš pred doskokom ali oprijemom stisniti gumb, da 'vklopiš' pristajališče in ne omahneš v praznino. Sposoben si tudi daljinskega napada na sovražnike, pri čemer vanje udariš kot torpedo in tako prečkaš drugače nepremostljive razpoke.

V sekcijah proti koncu, ko se oboje našteto združi s strjevanjem vode, najbolj občutiš tisti ploščadni ritem, ki ga je tako bleščeče izpilil Prince of Persia izpred dveh let. Tiščanje gumba za tek gor po zidu, odriv na drugo stran, tek gor, spet odriv, ujem za drog, zavrtljaj, nov odriv, gumb za zamrznitev vode, ujem za prečno palico, ki je bila še malo prej curek, odriv, vklop prozornega stebra pred sabo, da otrdi, skok, zamrznitev, oprijem, skok, švig čez prepad v sovražnika in vklop tal za varen pristanek pri nadzorni točki. Fino, čeprav nekam rutinsko in žal osamljeno, saj v levjem deležu igre nimaš sopotnika ali sopotnice, kot sta bila svojčas Farah in Elika.

Drugi deodorant, ki skuša odišaviti postanost, je boj. Ta ostaja preprost in temelji na besnem zamahovanju v kratkih kombinacijah, umikanju s prevali ter brcah, s katerimi sovražnika položiš na tla ali mu zbiješ ščit iz rok. Glavna novost je število capinov, ki sega v ducate naenkrat prisotnih. To spremeni pristop, saj ni več napadov, prestrezanj in nasprotnih napadov iz Sands of Time, kar je ta špil podedoval od izvirnika, ampak gre za bolj masovno – in hkrati plitko, knofodrško mlatenje. Je že lepo, da je sovragov več, in res je, da igra v srži ni bojevalščina, marveč ploščada. Zato tepeža ni moč direktno primerjati z God of War. A vseeno so obračuni razočarajoče preprosti in nezahtevni, brez plime in oseke, ki je zaznamoval SoT in Princa 2008, ko si se boril eden na enega ali eden proti par nasprotnikom. V Forgotten Sands drkaš gumb, se umikaš na razdaljo in spet drkaš gumb. Okostnjakov je bore malo vrst in so počasni ter nesposobni tako v napadu kot obrambi. Isto velja za velike polšefovske nakaze, ki prilezejo iz tal in jih vse po istem kopitu režeš po gležnjih, delaš prevale in spet režeš, dokler ne crknejo. Da ne govorim o dveh šefih, ki sta prav zanikrna.

Drži, da je boj zdaj manj ločen od skakanja, saj se velikokrat dinamično mešata. In drži, da imaš na voljo štiri posebne moči, ki jih odklepaš in nadgrajuješ z nabiranjem izkušenjskih točk od umrlih sovragov. To so ognjena sled, vetrni udar, ledeno rezilo in skalni oklep. A vsa četverica je vredna bore malo, saj ni po njih v bistvu nobene potrebe in so manj koristne od navadnih mečevalskih napadov. Boj pa, z njimi ali brez njih, rata zelo nevznemirljiv. Sploh ko pridobiš nadgrajeno rezilo, s katerim obračuni postanejo nekajkrat lažji. Mar bi poskrbeli za več ploščadenja.

Več ploščadenja ... S tem pridem do bistva pritožb na rovaš Forgotten Sands. Ne odrekam ji pohvale vzdušja in dobrega tempa. Gotovo pa bentim nad tem, da je kratka in lahka, saj sem jo obrnil v sedmih urah, od tega s komaj kakšno smrtjo. Ampak v redu, sam se ne morem imeti za merilo slehernika, saj ploščadnice obvladam. Kdor jih ne, zna imeti precej večje težave z nekaterimi sekcijami, ki zahtevajo kar dober občutek za ritmično stiskanje gumbov. Precej večja cokla je občutek omejenosti in nedokončanosti. Stalno si v eni sami linearni palači, ki je dosti manj razgibana kot okolica v PoP 2008 ter ponavlja elemente iz Sands of Time. Počneš isto kot vedno, novosti, kot je strjevanje vode, ne doprinesejo veliko, boj je mnjeh in koncept okostnjaške armade je znucan do obisti. Nekam malo je dih jemajočih prizorov nad brezdanjimi počmi, za kar v slogu Boga vojne uporabljaš ptice roparice, ki prhutajo na enem in istem mestu, da se lahko prevažaš od ene do druge. Zgodba je v nasprotju s trilogijo Sands in prejšnjim Princem nadvse švoh in ko opraviš, kar si opraviti imel, je konec čudno odrezan. Prav vprašaš se, a to je to, saj domala pričakuješ, da si videl šele pol špila. Nak, celega si. Ker ni nivoja hard za nov skozihod, le normal in easy, in skriti sarkofagi niso navdušujoče pogosti in spretno zamaskirani, ostaneta bojevalna arena, ki je z osmimi valovi sovragov smešno kratka, in časovni izzivi, ki jih kupiš skozi Uplay ter ponudijo nekaj več izgovora za ostati v igri, čeprav ne toliko kot oni v Mirror's Edge. Teža privlačnosti tako pade na standardno prinčevo gibčnost, splošno atmosfero in spektakularno adrenalinske prizore palačne destrukcije. Ti proti koncu sežejo v impresivne višave, čeprav jih spet ni toliko, da bi dol padal.

Forgotten Sands je v redu ploščadarica, zlasti za neuke. Je za prešpilat, če bi se rad lotil zvrsti ali če si velik ljubitelj serije, ki ne more pozabiti Sands of Time. Vendar pa je niso delali prav dolgo, niti vanjo niso vložili toliko truda, kot smo bili od novih prinčevščin vajeni. To torej ni vnovičen reboot, kot si ga mnogo nas želi in ki ga univerzum Prince of Persia vedno znova omogoča.

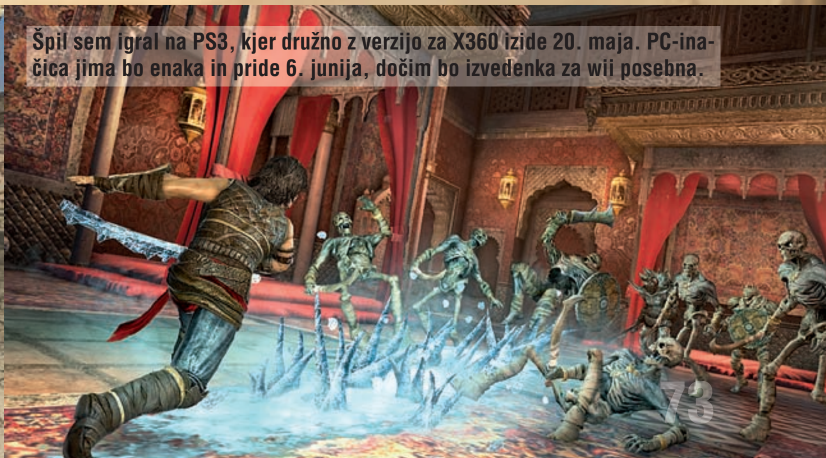
72

***Sneti** se uri v farsiju, sedeč na trdi vodi s koščki kebaba in še nečesa.*

PS3 / X360 / PC **Ubisoft**



Prinčeve akrobacije in šviganje med ujedami v luftu spremlja veličastna zborovsko-inštrumentalna glasba. Ki pa bi lahko bila bolj bližnjevzhodna.



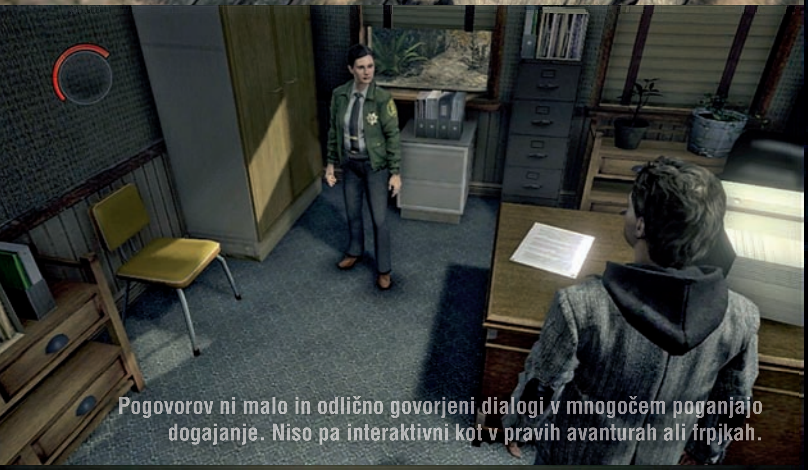
Špil sem igral na PS3, kjer družno z verzijo za X360 izide 20. maja. PC-inačica jima bo enaka in pride 6. junija, dočim bo izvedenka za wii posebna.



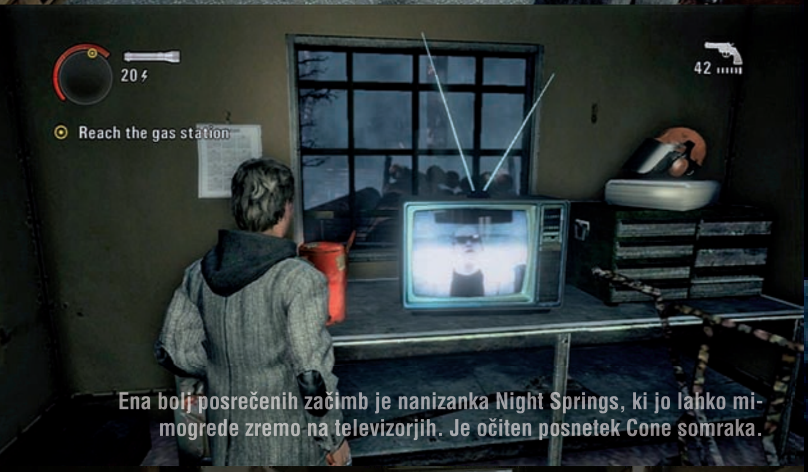
Dobrodošli v Bright Falls! Košček neokrnjene narave na severu države Washington, kamor kapitalizem še ni vdrl! Ker so ga odgnali jezni možje s sekirami.



Liki so prepričljivi, življenjski in napravijo mestece priljudno, četudi Alana gledajo z nezaupanjem. Edino animacija je občasno lesena.



Pogovorov ni malo in odlično govorjeni dialogi v mnogočem poganjajo dogajanje. Niso pa interaktivni kot v pravih avanturah ali frpjkah.



Ena bolj posrečenih začimb je nanizanka Night Springs, ki jo lahko mimogrede zremo na televizorjih. Je očiten posnetek Cone somraka.



Saj res v nemalo špilih držimo v rokah baterijsko svetilko. Toda šele tu jo začnemo zares spoštovati, saj je hkrati močno orožje.

Alan Wake

Pisunske blokade sovražim iz dna srca. Ura srepo bolšči vate in neusmiljeno odšteva, ti pa zreš v prazen ekran s prsti v nizkem štartu nad tipkovnico ... Kjer tudi ostanejo, ker je šla glava na dopust nekam v neznano. Kaj bi takrat dal, da bi šel lahko tudi jaz! Tako kot Alan Wake.

Okej, res je, da ima on veliko večji problem, kajti česa pametnega ni napravil že celi dve leti. Ker se je začel od same žalosti rezati, drogirati in poslušati Justina Bieberja (groza), ga žena Alice odvleče na filanje baterij v idilično podeželsko mestece Bright Falls. Tisto tipično z razglednic ameriškega severa, s temnozelenimi gozdovi iglavcev, rečicami ter zasneženim hribovjem v ozadju, da začutiš vlažni hlad v kosteh. Pa s trupli umorjenih najstnic, zavitimi v polivinil. »Eto draga, tukaj sva, tamle sta Vrhova dva!« Aja, ups, napačen film. Sončna prijaznost dnevnega Bright Fallsa se razlikuje od Twin Peaksa in njegovi ljudje niso hribovci iz Odrešitve. A nekaj ti nenehno daje slutiti, da bo sosedov poba začel razlagati, kako ima za hišo mačje pokopališče in se njegov zaostali brat oblači v človeško kožo. Še hotelirju bi moralo biti ime Štefan Kralj, pa bi bilo popolno.

Alan se v mestecu počuti malce odtujen. Ni gozdar, da bi kotalil sode z lokalnimi dedci, in prebivalci ga gledajo postrani. Za nameček se Alice boji teme in jo je treba kar naprej čohati. Ter popravljati električno napeljavo. No, ta problem kmalu izgine, ker Alice nenadoma ni več na spregled. V realnosti bi to bržda pomenilo, da se je spečala z lokalnim šerifom, tu pa, da te hoče med iskanjem žene prvi človek, ki ga vprašaš o tem, zaštihati. S sekiro. Smo namreč Alan Wake, pisatelj srhljivk in ravnokar smo se znašli v najhujši grozljivki svojega življenja. Taki tretjeosebni, akcijski.

Za dnevno spokojnostjo Bright Fallsa se skriva zlovešč trik, kajti ko se spusti noč, začne tema jemati ljudi v svoja nedrja in iz njih napravi krvi željne brutalneže, ki skušajo v Alana na vsak način zasaditi kak oster predmet. Heh, ne samo to. *Predmeti sami* se želijo zasajati vanj, kajti žage dobivajo krila in frčijo vsenaokoli. A pri njih še gre; problem je, ko proti tebi začne leteti železniški vagon. Ne, tu nismo dobrodošli in če slučajno to ni dovolj razvidno že iz dogajanja, nam sovragi nikdar ne pozabijo povedati, da je njihova življenjska želja le to, da nas razčetverijo. Najhuje je, da Alan nima pojma, kaj se dogaja, obenem pa naleti na dele rokopisa, ki razkrivajo, da se vse skupaj odvija po neki že spisani pripovedi. Ki jo je ustvaril – on sam, saj je rokopis njegov, čeprav se ne more spomniti, da ga je storil. To je morala biti pa divja noč, ehehe. Na srečo ima Alan na svoji strani pomembnega zaveznika: svetlobo. Obsedenci so nanjo občutljivi, podobno kot računalničarji na sonce. Zato si lahko v njenem siju najde zatočišče in vselej obnovi zdravje.

Ne le to, svetloba postane njegovo najmočnejše orožje. Enostavni snop žepne baterije temnega sovraga napravi ranljivega na tuzemsko orožje, da ga lahko napolnimo s svincem. Hitro se dokopljemo do revolverja, kasneje poprimemo za šibrenico in lovsko risanico. Tudi viri svetlobe postanejo učinkovitejši, ko najdemo reflektor. Najbolj morilske so pak raketne signalne pištole in bombe, ki združujejo oboje, tako svetilnost kot uničevalno moč. »Bum in tresk, svetlobna mina, maksimalna bolečina!« Boj gre tako skozi vso igro po istem kopitu: sovrage je treba osvetliti in ko izgubijo temni varovalni ovoj, jim s pokalicami pokažemo, da se s pisci ne zajebava, porkafiks! Nadzor je enostaven in tekoč, saj snop baterije z malce pomoči sam išče tarče, da jih nacentriramo še s pištolo.

Kar pa nikakor ne pomeni, da nas grdavži ne morejo fentati. Igra zna še predobro poskrbeti, da nismo varni ama nikjer in nikoli, saj se znajo zombakljasti 'takeni,' kakor se imenujejo, vzeti iz vsake gostejše sence. Družbo jim dela tudi obsedeni gozdni živelj, kot so redki volkovi ter krokarji. In čeprav že tako ni ravno špas biti vržen v neznano okolico, se ta dodatno zaroti proti nam, saj naprave zlovešče crkujejo, kakor se jim približamo, če nam kar enostavno ne letijo v ksiht. Kot bi po nesreči vpadli na čajanko poltergeistov, ki nimajo radi, da se jih moti. Slišiš bager v daljavi? Kar pričakuj, da te bo hotel povoziti. Vsake toliko nas lepo preseneti kak šefovski boj, a igra se nanje ne naslanja in še zdaleč niso tako zapomnljivi kot nekateri iz sorodnih iger, denimo s piramidamožem. Povrhu je povsod tema, trda tema, ki je ukleščila pokrajino, vpija se vanjo in jo obrača proti nam. »Čez drn in strn, skoz' podrast, tamle vidim zlo pošast!« Edina naša možnost so izvori svetlobe in ko sredi šumečega gozda uzreš luč, je občutek olajšanja nepopisen.

Pot torej Alana po okolici Bright Fallsa vodi od enega svetlobnega vira do drugega, vmes pa preži smert s sekiro v roki. Špil kakopak ne bi bil ta prav', če nam ne bi ob pot v temino zadegal mamljivih priboljškov. Najzanimivejši so nadaljnji kosi rokopisa, ki razložijo marsikateri ozadni detajl, predvsem pa opisujejo stvari, ki se *še bodo* zgodile. Če torej Alan prebere kaj v smislu norega kmeta z motorko ... no, veste, kaj nas čaka. Tako si vselej v dilemi, ali se pognati v dir spod varnega snopa obcestne luči v črno hosto in se z novo informacijo pripraviti na prihodnje pre-

senečenje, ali pa ostati na bleščavi poti in tvegati, da ti srce pade v hlače, ko nenadoma oživi bager tri metre od tebe. Včasih je še huje, ko slutiš, kaj te čaka, hihi. Ponoči je Alan Wake srhljivka v samo dno svoje črne duše. Ne čisto v morbidnem stilu Silent Hilla, kot tudi ne v grotesknosti Dead Spaca, marveč nekje vmes, z dobrim ščepcem Stephena Kinga in filmov Johna Carpenterja. Ni ravno neočitno, da so Remedy igrali mojstrovinski Resident Evil 4, dasi niso naredili njegove kopije. Naš sovrag je očiten, pa hkrati zmuzljiv in nedoločljiv – tema sama. Alan ni ameriški marinec, marveč šibak in opotekajoč se človeček, ki je na robu tega, da ga zagrne tema, a ga poganja neustavljiva želja po tem, da najde svojo ženo. Ranljivi, človeški smo na vsakem koraku, nobene bazuke nimamo v rokah. Ta stalna negotovost in zavest, da je nekaj povsod okoli nas grdo narobe, sta glavni gonili zares odličnega vzdušja. Na srečo se igra ob tem ne zanaša preveč na poceni trike s strašenjem z nenadnimi zvočnimi učinki. Že res, da je potek filmski in nam na pot nastavlja raznovrstne trilerske sekvence, v katerih tečemo za življenje. A kljub temu imaš večinoma občutek, da se vse dogaja spontano, kar je največji uspeh Alana Waka. Kar pa je samo polovica štorije.

Igranja namreč ni konec v eni noči in ko nastopi jutro, se Bright Falls spet spremeni v prijuden kraj, sonce pa obsedene prebivalce osvobodi spon teme. V tem času mora Alan na špancir po naselju in v tekmi z neobhodnim nastopom večera pogruntati, kaj hudiča se dogaja in kako premagati neotipljivega nasprotnika, ki mu očitno nekaj hudo zameri. Pri tem kolovratenju ima nekaj svobode, a da ne bo pomote: Alan Wake še zdaleč ni odprta, peskovniška igra, kot so napovedovali njega dni. Linearna je in povečini nas vodi za roko z očitnimi namigi, dasi tako prefinjenimi, da se zdi, da špil vodimo sami. V tej mojstrski pripovedni igri se počutimo, kot da smo padli v kakšno od epizod Zone somraka. Kar je bil tudi očitni namen.

Dogajanje je namreč razdeljeno na šest filmskih 'epizod', od katerih je vsaka dolga slabi dve uri, kar skupno nanese okrog dvanajst ur igralnega časa. Vsaka epizoda ima svoj uvod, vrh in napet zaključek, prav kot v televizijskih nanizankah. In vsaka doda nekaj koščkov v lynchevski mozaik, ki nas na koncu pripelje do razkritja. Vsaj okvirnega, kajti Alan Wake je šele prvi del predvidene trilogije. Ti pripovedni prijemi delujejo brezhibno in naslov ponesejo od samo še ene grozljivke do nečesa, kar ustvarja igrarsko zgodovino. Ob vsem razvlečenem razvojnem času, ki so si ga pri Remedyju vzeli za Alana in je bilo že videti, da imamo pred seboj novega zavednega Duka, smo se vselej spraševali, kakšen špil to pravzaprav bo. »Le kaj počelo si, Zdravilo, kakšno imaš opravičilo?« Stara slava, da so se svojčas proslavili z Maxom Paynom, jim je dajala vedno manj zaslombe. A zdaj lahko naposled sproščeno povem, da jim je Alan Wake v veliki meri uspel. Oh, in da gre kratkomalo za odličen, napet igrarski triler, ki postavlja nove standarde interaktivnemu pripovedništvu (kako sovražim ta izraz) ter se postavlja ob bok Heavy Rainu. Moram pa poudariti, da sta si igri kljub podobnemu naslanjanju na štorijo sila različni, saj Alan ni avantura in suspenz gradi na boju, khm, begu pred temo. Takisto je nekaj manj poudarka na obrazih in čustveni mimiki likov, namesto česar gre v bolj filozofsko smer. Alan, ki ima že tako probleme s prebujno domišljijo, na neki točki začne dvomiti, da je vse skupaj sploh resnično. Meja med dejanskim in njegovim svetom se začne brisati, skozi njegov lastni poetični komentar pa zajadramo v vsemogoče monologe.

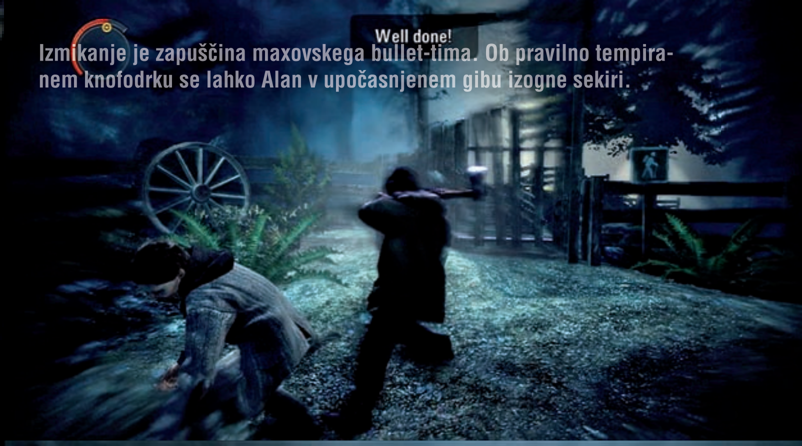
Ravno od tega, ali v taki pripovedi uživate, je v marsičem odvisno, kako igra izpade. Alan Wake namreč na štorijo in njen učinek stavi praktično vse. Le ob skoku na glavo v temno skrivnost gozdov okoli Bright Fallsa moremo namreč spregledati šibkosti. V pri vrsti boj, ki sčasoma postane monoton, saj razen v začetku opisanega pristopa kaj prida drugega ni na voljo. Šepa tako raznolikost sovažnikov kot orožja. »Baterija, samokres, tu ne pride nihče čez!« Na nekaj mestih imamo resda možnost obsedencem pripravljati svetlobne pasti, a tega bi si želel več, precej več. Kot tudi bolj raznolikih rešitev iz zagat, iz katerih povečini bežimo, kolikor nas nesejo stopala. Namesto da bi denimo leseno ograjo polili z bencinom in jo zažgali ter tako napravili izvor svetlobe. Saj ne, da Alan zgolj kolovrati po gozdovih. Sede se tudi v avto (in gazi zombije, o ja) ter raziskuje stavbe. Toda pojanja po hosti bi bilo lahko manj. Marsikdo se utegne obregniti ob dnevni videz mesteca, ki je neprijetno nazobčan, Heavy Rain pa nas je razvadil še z visokokakovostnimi liki, ki tu šepajo. A ponoči se vidi, zakaj je tako. Remedyjevci so se odločili strojna sredstva raje nameniti svetlobi in posebnim učinkom, kar jim uspe briljantno. Igra svetlobnih snopov je mojstrska in v marsičem zaslužna za tako dobro vzdušje. Marsikatera od nočnih slik dela naslovu krivico, saj je v gibanju mnogo lepši.

Če ste količkaj dovzetni za dobro pripoved, je Alan Wake špil, ki ga ne boste pozabili. Je eden tistih izdelkov, kjer pri odvrtavanju zaključnih napisov še deset minut samo sediš, čeprav te tišči na stranišče. Malo hecno je na tem mestu, da so avtorji vanj vnesli kup predmetovja za zbiranje, od zapiskov do radiev, kot bi te hoteli s tem spodbuditi k ponovnemu igranju, četudi si razplet že videl. Alan Wake namreč nima raznolikih koncev. Čeprav, po drugi plati ... hmm, Lynch pa to, ane ... nekaj se mi dozdeva, da sem na enem od listov zgrešil še en namig, 'bemu boga! *prižge xbox*

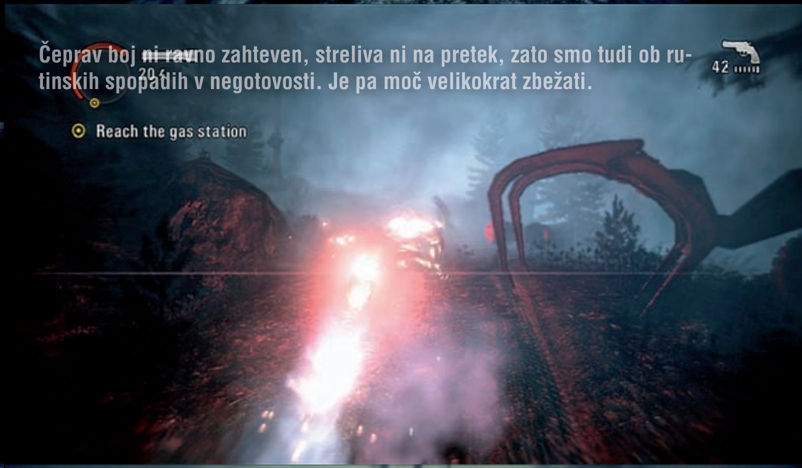
87

***Aggressor** ne gre več iz hiše brez žepne svetilke. Raje dveh.*

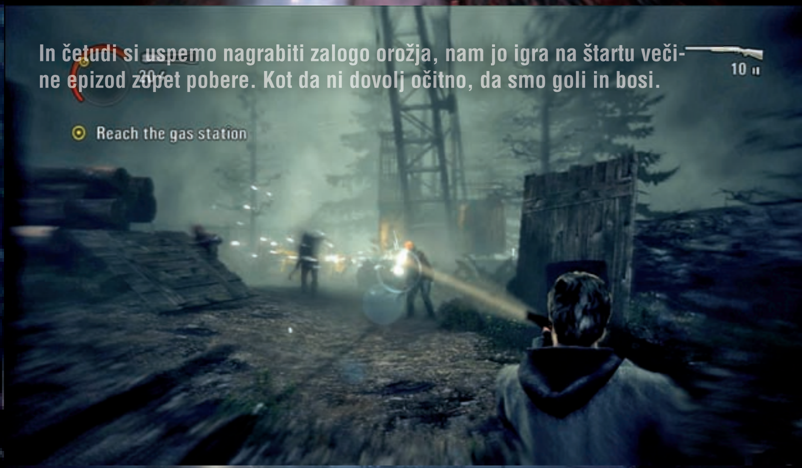
xbox 360 **Remedy / Microsoft**



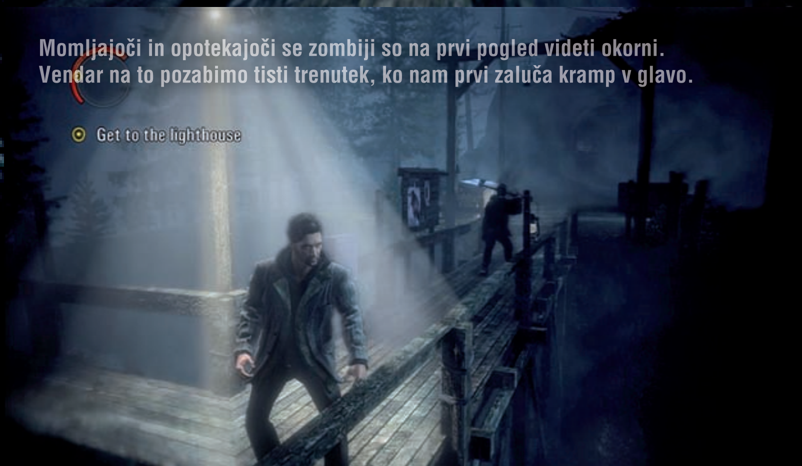
Izmikanje je zapuščina maxovskega bullet-tima. Ob pravilno tempiranem knofodrku se lahko Alan v upočasnjenem gibu izogne sekiri.



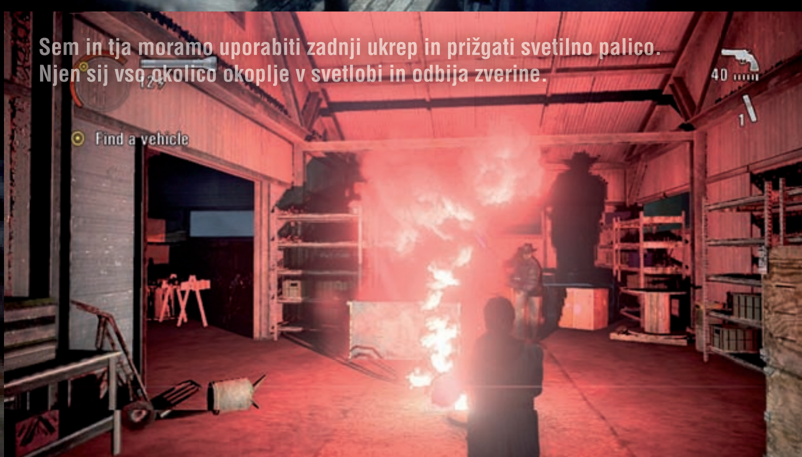
Čeprav boj ni ravno zahteven, streliva ni na pretek, zato smo tudi ob rutinskih spopadih v negotovosti. Je pa moč velikokrat zbežati.



In četudi si uspemo nagrabiti zalogo orožja, nam jo igra na štartu večine epizod zopet pobere. Kot da ni dovolj očitno, da smo goli in bosi.



Momljajoči in opotekajoči se zombiji so na prvi pogled videti okorni. Vendar na to pozabimo tisti trenutek, ko nam prvi zaluča kramp v glavo.



Sem in tja moramo uporabiti zadnji ukrep in prižgati svetilno palico. Njen sij vso okolico okoplje v svetlobi in odbija zverine.





Uriš se lahko v običajnih fajtih ali v trenažnem načinu, tako kot v SF4 pa so na voljo še vrvično nanizani izzivi. Vsak lik jih ima dvajset in segajo od izvedbe fireballa do kompliciranih kombinacij s kupom naprednih mehanik. Ob tem igra premalo poskrbi za neznalca, saj mu ne pomaga z ničimer razen s prikazom, kateri ukaz je treba vnesti. Z joypadom znaš imeti težave, zato je koristna nabava sticka.



Super Street Fighter IV

Dnevnik snetega pretepača, 30. april 2010, jutro. Danes je dan D – dan darmara, kajti naposled položim šape na Super Street Fighter 4. Poštimano samostojno nadgradnjo od strani gledane arkadne 2D-pretepačine s 3D-liki, ki je kljub tradicionalnosti znova podžgala širše zanimanje za to zvrst. Ali prav zaradi svoje klasične zasnove, kdo bi vedel. Vsekakor je bil učinek ta, da so zasloni ob xboxu 360 in PS3 od februarja, ob PCju pa od julija lani goreli pozno v noči, ko je folk študiral zmikljive oneframe linke in se trudil konsistentno FADCjati. Oziroma skušal n00bovsko dojeti, da mnogo potez izvedeš tako, da hitro vneseš gib in nato stisneš gumb za roko ali nogo. A ne glede na to, če si bil masta blasta fajtin mašina ali lojz z razbitimi čekani, ti je Street Fighter 4 dal marsikaj. Od farbovitega grafičnega vznemirjenja, čemur so botrovali humorni ultra udarci s svetlobnimi kalejdoskopi, do maltene brezdanje akcijsko-taktične globine. Ki pa je vendarle potrebovala nekaj popilkov in dodatkov. Ergo, Super SF4.

Dnevnik snetega pretepača, 30. april 2010, zvečer. Po nekaj urah akcije sem navdušen. Najprvo nad tehnično platjo. Igram na playstationu 3 in meniji so hitrejši od izvirnika, nalaganje bolj brzinsko, sploh če narediš inštalacijo na disk, ter nasploh je vse skupaj gladkejše. Inačica za xbox je tam-tam, tako performančno kot grafično, igralno pa sta si zrcalni, s premikanjem pri skalno trdnih 60 sličicah na sekundo.
Kot se spodobi za špil, katerega osnovni namen je tekmovanje z drugimi, grem najprej na linijo preverit, če je kje kak revež, da na njem stestiram, če mi še grejo kara throwi. Glej, ljudi se že tare tako v običajnih rangiranih bitkah, kjer zdaj nabiraš simbolne izkušenjske točke za vsak lik posebej, kot v odličnih pridobitvah team battle in endless battle. Prva največ osem sodelujočih razdeli v dve moštvi, ki se nato dajeta za skupno zmago, medtem ko druga v čumnato takisto zadega največ osmerico, ki se tepežka tako, da zmagovalec ostane in ga izziva naslednji s seznama, ostali pa njun boj gledajo. Kot veli beseda 'endless', se to nadaljuje v neskončnost, zlasti ker izba ne izpuhti, če gostitelj odide. Neskončna bitka je izvrstna pridobitev, na dan izida tega Jokerja pa pride še zastonjski modus tournament, ki se bo pretočil z Xbox Liva ali PS Networka.
Spletno povezovanje je brzinsko na obeh sistemih in gladkost igranja je neoporečna. Je pa res, da je to do neke mere privid, saj nekaj zamika nujno nastane. To spremeni tajming določenih kombinacij in nekoliko izkrivi prvotno zamišljeno obliko špila, kar lahko privede do neugodnih situacij. Zato je ipak najbolje, da igraš v živo, kjer rastejo kolegialnost in pivski trebuhi. Ravno tu SSF4, tako kot vsaka pretepalka, najbolj zasije, sploh če gre za turnir ali dobivanje ljudi, ki hočejo tako zmagovati kot se učiti.

Dnevnik snetega pretepača, 1. maj 2010, dopoldne. Praznik dela, prav zares, saj garam v trenažnem načinu z mnogimi nastavitvami. SF4 in SSF4 sta sicer čisto zabavni igri za takole na izi s kolegi, ki bi radi metali čreva na plot. Malo drkaš knofe, kar vodi do brcanja ter suvanja, rata kaka specialka, nekdo zmaga, drugi je poražen, pica se ohladi in večer gre mimo. A to je šele vrh ledene gore. Vsak lik ima določeno količino laže in teže izvedljivih potez, s katerimi je treba nasprotniku zbiti vso energijo. To lahko storiš na hudo veliko različnih načinov, a najpomembneje je, da izbiraš prave gibe in držiš ustrezno razdaljo glede na situacijo. Če nadzoruješ bojevnika, ki je dober pri kontroli prostora (zoning), se trudiš nasprotnika držati proč od sebe in ga stisniti v kot, neposredni napadalci hočejo čimprej priti blizu, tretji so zadovoljni z obstreljevanjem od daleč in tako dalje. Sistem je zastavljen vrhunsko, saj omogoča efektivne napade in mojstrsko obrambo, napade in umike, rezljanje sovragove energije in povratke iz domala izgubljenih situacij z nadposebnimi udarci, imenovanimi ultre.
Nepoučenemu se vse skupaj morebiti zdi kot poživinjeno drkanje knofov, vendar to razkriva opazovalčevo analfabetstvo. Natančno vnašanje ukazov v delcih sekunde je le pot do taktičnega igranja, ki je bistvo (S)SF4. Istočasno je treba misliti tako na izvedbo potez kot na njihov učinek, kar ima za posledico hkratno napetost prstov in sivih celic. Z učenjem začneš počasi dojemati, da ultre pomenijo šanso za spreobrnitev situacije, kaj so super komboti in recoveryji, kateri gibi so varni in kdaj, kako preklicati gibe s focusi (FADC – Focus Attack Dash Cancel), planiti iz njih ter nemudoma nadaljevati z novo kombinacijo ... Dojameš tudi, da so liki v bistvu izpeljanke paradigem, kot so zoning, rushdown, tank in tako dalje. V to gredo lahko ure in ure poglobljenega, zavzetega študija, ki še kako upraviči izdatek za igro, zlasti ob druženju s prijatelji sličnih misli s pridihom rivalstva.





Tradicionalno SFjevsko razbijanje avtomobila je eno od dveh obstranskih početij v 'kampanji' in je že dodobra prežvečeno. Bolj luštna je možnost snemanja in kasnejšega ogleda ponovljenih posnetkov multiplayerskih bitk, čeprav se pri tem malo po nepotrebnem komplicira.





Je logično, a naj vseeno povem, da SF4 in SSF4 po spletu nista združljiva. Od nove vsebine je treba omeniti še s podrobnostmi bogata ozadja, med katerimi sta Metro City iz Final Fighta (levo zgoraj) in čudovita afriška savana, medtem ko je odklepanje novih barv in tauntov za borce precej hitrejše kot v vanilijini štirici. V spletni štacuni tržijo dodatna oblačila za like, ki so še konkretno bolj odbita od prejšnjih, ne dobiš pa bonusa, če si za to odprl mošnjiček v SF4. Verzija za PC? Znabiti z nekajmesečno zamudo.

Dnevnik snetega pretepača, 5. maj 2010, ponoči. V Superju, ki je na hitro rečeno mojstrsko izpiljen Street Fighter 4, razen relativnih drobnarij, pripravnih za forumske krege, ne najdem ene same slabe spremembe. Tempo je pohitren, ultre so ravno toliko manj važne, da spodbujajo malo bolj agresivno igranje kot v SF4, nekatere poteze delajo manj škode, zlasti višenivojske, drugi gibi so nevarnejši, med drugim navadni komboti, kar uspeh nekoliko približa bolj običajnim ljudem. Zdaj pred fajtom v slogu trojke izbereš eno od dveh ulter, kar vpliva na taktiko. Pri čemer so nove ultra poteze odlične in likom odpirajo nove pristope. Stari liki so fino preurejeni in bolj izenačeni, novi pa sedejo v sistem kot ata na mamo. Osem jih je znanih od prej, a so vrhunsko prirejeni: mogočni Indijanec T. Hawk in plešoči zamorec Dee Jay iz Super Street Fighterja 2 ... muajtajevec Adon, malce dolgočasni Cody in brzinski Guy iz podserije Alpha ... ter boksar Dudley, šoto karatejka Makoto in nindža Ibuki iz trojke. Dva sta čisto nova: napadalna tekvandojka Juri in turški oljni rokoborec Hakan. Slednji je malo mnjeh, a nabor likov je vobče fantastičen, saj je na voljo vseh 25 borcev iz temeljnega SF4, od Ryuja, Kena, Dhalsima, Honde in Chun-Li do Rufusa, Goukena, Akume ter Setha, in še deset frišnih. Težko, da bi ti ne sedla peščica njih, ki jih nato razvijaš. Pri tem ni odbitih heckotov iz Street Fighterja 3, saj je instantno privlačen domala sleherni, vsi pa so odklenjeni od začetka. Tako ni treba več zaporedoma mukotrpno končevati arkadnega modusa. Umetno pamet v njem so naredili malce bolj dinamično in vdelali nove animejske uvode ter zaključke za slehernega bojevnika. Škoda le, da ni cepitev poti naprej in da je krovna zgodba še bolj zanemarljiva kot prej.

Dnevnik snetega pretepača, rano jutro 9. maja 2010. Kljub navdušenju je treba biti realističen. Špil skoraj gotovo ne bo spreobrnil tistih, ki jim običajna štirica ni sedla, saj ne prinaša bistvenih sprememb borilnega sistema. Takisto gre splošno vzeto še za eno brzopeto japonsko pretepačino z dokaj klasičnimi elementi, ki v ničemer ne pomeni revolucije za zvrst. Liki so variante starih, uveljavljenih vzorcev, sistem pa gradi na znanem iz Street Fighterjev pred trojko. Linearni arkadni modus nepotrebno ponavlja goljufivega šefa ter vmesno razsuvanje sodov in avtomobila. Si je tako težko izmisliti nekaj nevidenega, recimo mlatenje UBIJALSKIH ROBOTOV IZ VESOLJA ali Osamine telesne straže, namesto da se preočitno udinjajo starim fanom? Prav tako ni konkretnega tutoriala za začetnike. Glede na to, da producent serije Jošinori Ono poudarja, da SF4 ni le za hardcorovce, bi lahko končno naredili sekcijo za totalne zelence, z videi in učnimi urami, ki bi take za roko popeljale vsaj skozi osnove.

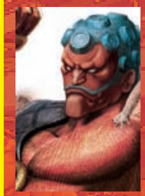
A moja treznost ne pomeni tečnarije. Super Street Fighter 4 se igra sanjsko in vsebuje nemalo svežine, pri čemer ga ne tržijo za polno ceno, temveč med 30 in 40 evri. Za tiste, ki jim SF4 dogaja, je izdatek čisto upravičen. Za one, ki ga nimajo, pa je to priložnost, da za nekaj desetakov dobijo najodličnejšo pretepačino te generacije. Igro, ki je za večino privlačnejša od nišno tokijskega BlazBlueja, bolj poštena od Tekkena 6 in bolj razgibana od Fight Night Round 4. Z njo bodo pretepaški dnevniki prekipevali od vsebine.

90

Kateri je Snetijev najljubši avtomobil? E, honda!

PS3 / xbox 360 — **Capcom**

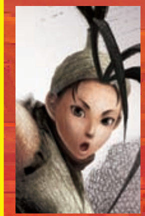
JUNAČKI SPAČKI



Hakan – turški vrestler, ki je skanibaliziral dele drugih fajterjev, od Blanke do Zangiefa. Zna se politi z oljem in biti potem nevarnejši, ni pa favorit med igralci ali bistvena pridobitev. Ni charging lik.



Juri – sveža zlobna tekvandojka se je hitro prebila v ospredje, saj ima dosti opcij za napad in vzdrževanje pritiska ter fine možnosti za beg in protinapade. Njena prednost je hitrost, ima pa tudi hude ultre.



Ibuki – naspidirana kunoiči iz SF3, še kako nevarna v rokah spretnega igralca, ki zna mešati več pristopov. Predvsem težijo njeni grabi, medtem ko od daleč meče priostrena trikotna rezila kunai. Dinamičen lik za znalce.



Cody – eden od dveh brcačev iz Final Fighta je prikazan kot ubežnik iz zapora. Na prvi pogled ni baš vznemirljiv, je pa soliden bojevnik z dokaj preprostimi in močnimi gibi, sploh v funkciji kaznovanja.



Nier

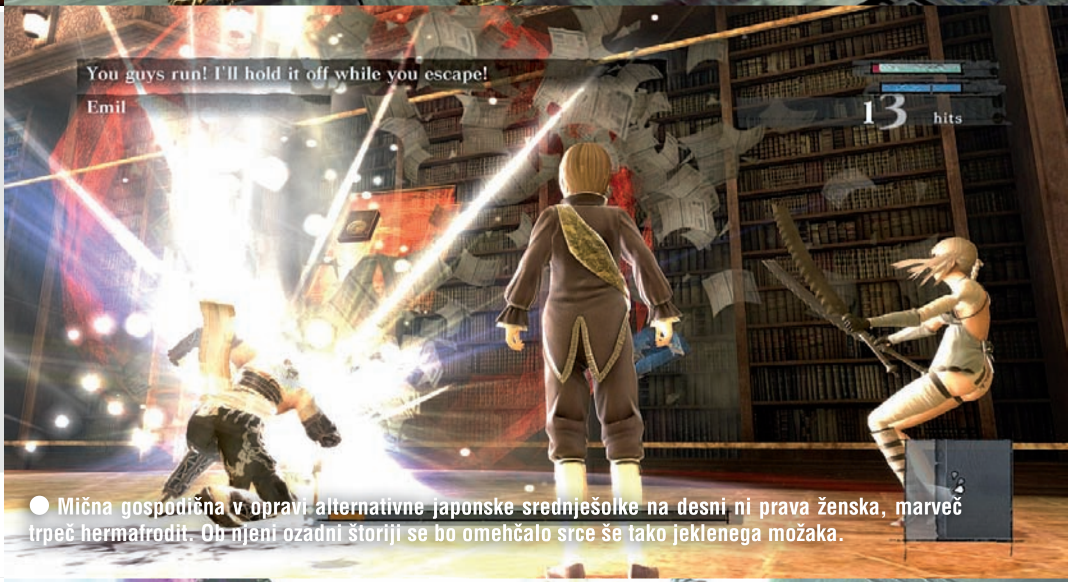


● Na desni je Nier, ki izvaja manever po odtiščanju gumba za napad, na levi pa Shade – človekolika rumenjaška senca z orožjem. Njen poraz ni tako zahteven in kompleksen, kot so avtorji obljubljali.

Skoraj ga lahko občutiš, če postaneš in se odpreš. Nek drug svet, vzporeden z realnim, po katerem pohajkuješ z mišičnjaškim junakom Nierjem (izgovori kot angleško besedo 'pier', torej 'nir'). Govorim o razsežnosti pošastnih senčnih bitij Shades iliti Sence, ki nadlegujejo ljudi v Nierjevi vasi in okoliških provincah. Območij je kar nekaj, kot se spodobi za nelinearno tretjeosebno akcijko frpjko z nabiranjem izkušenj, opravljanjem kvestov in rabo več vrst orožij. Poleg domače naselbine, ki ji z griča načeluje impozantna knjižnica, so nekaj minut teka stran puščavica s pripadajočim arabskoidnim kamnitim mestom ... severne planjave s podzemnim kompleksom, kjer se po jeklenih hodnikih klatijo zmešani roboti ... idilično gozdno zatočišče ... vila z nečim v kleti ... bela ribiška občina pod modrim nebom ob še plavejšem morju ... vas, zgrajena v kamniti globeli na visečih mostovih ter v skalo zabitih ploščadih ... in starodavni tempelj, kjer odganja skrivnostno drevo. Načeloma je vse videti srednjeveško in ruralno. A vmes vidiš ostanke človeške civilizacije, razblinjene v kruti apokalipsi, kot so železniški mostovi in nebotičniki, medtem ko je datum sumljivo futurističen. Pa Sence so nekam digitalne: skupki teme in rumene svetlobe ohlapno človeške ali živalske oblike, oboroženi s hladnimi krepeli in bruhajoči magijo.

Nenavadno je vse to, skoraj surrealistično. Med vandranjem po deželi si ne moreš kaj, da te ne bi prevеval občutek, da nekaj ni čisto prav. K temu dosti pripomore izvrstna inštrumentalno-pevska glasba, ki meša zasanjane leitmotive na klasični kitari, klavirju in glasilkah dunajskega dečka. Malo preveč se na dolgi rok ponavljajo, a njihova mističnost je nalezljiva. Še več pa prispeva kompleksna zgodba, polna mučenih, neprilagojenih likov. Za igre nenavaden je že sam Nier, ki ni klasičen mladenič z željo rešiti svet, marveč štiridesetleten vdovec s hčerko zgodnjih najstniških let. Punca ima resne težave, saj jo razžira nenavadna bolezen – taka, ki ljudi spreminja v Sence. Ni edina naokoli, a Nier je osredotočen na to, da najde zdravilo prav zanjo, za kar je pripravljen obrati vse kotičke sveta in se vmes bojevati tako z monstrumi kot stalno zaskrbljenostjo. Sčasoma se mu pridružijo kompanjoni, med katerimi je bistvena govoreča leteča bukva urokov, zvana Grimoire Weiss. Knjigič je pameten kot lesen tič in ker je boleče poln samega sebe, nadmoči mesenim bitjem ne pozabi redno omenjati. Kajpak z nosljajoče britanskim naglasom. A po srcu ni napačen in na poti se ti kar prilјubi, med drugim zato, ker tvoje hladno orožje dopolni s kakega pol ducata zvečine napadalnih coprnij.

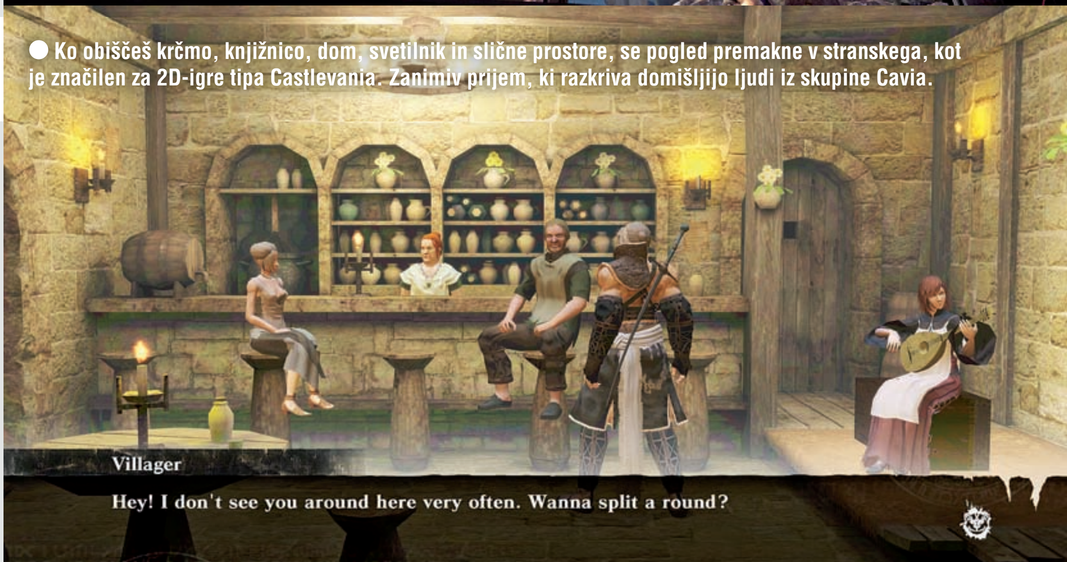
Manjši je njegov doprinos k blaženju resnosti situacije. Weiss želi k odpravi sicer prispevati nekaj humorja, a še tisti vici, ki jih zmore, so obdani s kosmatim cinizmom. Domala vse ostalo sega od trpeče žalosti do popolne tragedije. V Nier ni poroke, ne da bi nevesta umrla, ni smeha, ki ne bi utonil v dežju, ni osebe,



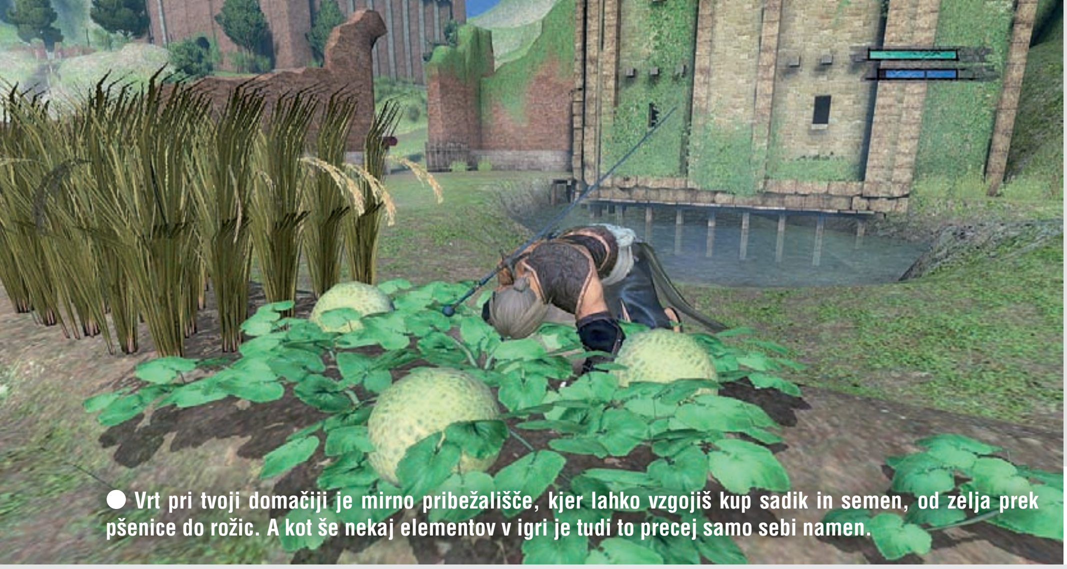
● Mična gospodična v opravi alternativne japonske srednješolke na desni ni prava ženska, marveč trpeč hermafrodit. Ob njeni ozadni štoriji se bo omehčalo srce še tako jeklenega možaka.



● Vse nove akcijade morajo imeti gromozanske šefe in Nier ni izjema. Brezglavo mlatenje ne obrodi sadov, res pa je, da hude kompleksnosti tudi ni. Ni to Bajonetka ali Ninja Gaiden, bolj God of War.



● Ko obiščeš krčmo, knjižnico, dom, svetilnik in podobne prostore, se pogled premakne v stranskega, kot je značilen za 2D-igre tipa Castlevania. Zanimiv prijem, ki razkriva domišljijo ljudi iz skupine Cavia.



● Vrt pri tvoji domačiji je mirno pribežališče, kjer lahko vzgojiš kup sadik in semen, od zelja prek pšenice do rožic. A kot še nekaj elementov v igri je tudi to precej samo sebi namen.

ki ne bi imela vsaj desetih kilogramov čustvene prtljage. Če ne kar strašne skrivnosti, ki jo žene k pobijanju. Ni frfotavih punčar in velikočnih animejskih srnic, pač pa samožrtvovanje, jok ter megleno nebo. Še oblačila, ki jih je spet ustvaril osaški krojač z desetimi litri sakeja v riti, so siva. Kdor išče lahkotno zabavo, prešernost ali klasično junaštvo, naj za božjo voljo ne vstavlja tega ploščka! A otožnosti navzlic je Nier eklatantno nasprotje God of Wara. Tam neutolažljiva sla po maščevanju, tu želja po reševanju. Tam ihtavo rjovenje ob bombastičnem soundtracku, tu trpeča vztrajnost ob godbi belo-črnih tipk. Tam uničenje, tu negovanje. Tako bodo na svoj račun prišli ljubitelji emo japonskih fabul, s kakršnimi tamkajšnje frpjke strežejo še z osembitnih konzol. Splošni občutek se verjetno najbolj približa Final Fantasyjema VII in VIII ter Icu in Shadow of the Colossus.

To pa ni vse, s čimer Nier kaže svoje tokijsko poreklo, saj se nenehno klanja klasičnim špilom poševnookih ustvarjalcev. Očitne so reference na Zelde, od lesenih mask prek ribarjenja in samih Senc, ki sučejo vreteno iz Twilight Princess, do obiskovanja temnic. Na Ico spomnijo kamnite goličave, puščava in vitki mostovi, graščina z delom štorije vred prihaja naravnost iz Resident Evila in Weiss smrtno ranjenega sovražnika dotolče natanko tako, kot ga Bayonettin črni leder. Pa to še zdaleč ni vse. S tretjeosebnim mlatenjem Nier mešetari tako, da kamero mestoma obrne v ptičjo perspektivo, kjer mutira v arkadno streljačino tipa Robotron (težko je zgrešiti tudi dotik bullet-hell šutemapov), ali od tebe želi premikanje blokov. Kasneje jo zasuka v izometrični pogled, ki močno spomni na FF7, včasih pa prizorišče razkaže od strani, kjer govoriš z liki, jemlješ robo s polic in skačeš kot v dvodimenzionalnih platformščinah. Včasih potihne sleherno grafično dogajanje in se izcedi v tekstovno avanturo, saj se začne na ekranu izpisovati konkretna količina knjižnega besedila, pri čemer se moraš nekajkrat odločiti za rešitev besedne puzlice. Igrarsko neizobraženi, ki so ta odstavek verjetno preskočili ali ga bore malo razumeli, ne bodo dojeli številnih referenc in iskrivih namigov, ki obenem zajemajo slavne ZF-filme. A Nier se okrog tega ne sekira, saj je namenjen zlasti starejšim predanim špilavcem s kilometrino in vztrajnostjo. Ti ne bodo tako razočarani nad grafiko, ki zna navdušiti z umetniškega vidika, medtem ko je s tehničnega precej slabotna – grobe teksture, nekam osnovna animacija, kvadratasti liki.

Ko igro pripisujem hardcore publiki, nočem reči, da je zelo težka. Nudi tri zahtevnostne stopnje in niti na najtežji ni brutalna, medtem ko na privzeti srednji po neprijaznem začetku dejansko postaja vse lažja. Ne jemlje pa si časa za kake blazne učne ure, saj predvideva, da so ti jasne zakonitosti rezljanja v pogledu od zadaj, po katerem Nier spomni na God of War. Poleg gibanja v prostoru imaš dva gumba za napad, enega za blok, enega za ogibanje s prevalom med tekom, enega za skok in dva, ki jima pripišeš vsakemu svojo magijo. Le-te nabiraš sproti in zajemajo več vrst izstrelkov, obrambni zid in mahajoče temne roke. Poraz nasprotnika je največkrat posledica obstreljevanja z uroki od daleč in udarjanja od blizu, za kar imaš sčasoma na voljo tri vrste krepel: enoročne sablje, dvoročne meče in kopja. Sablje tvorijo najdaljše kombinacije, dvoročniki so počasni, a mogočni, medtem ko kopja omogočajo šviganje naprej s konico, uperjeno v nasprotnikov goltanec. Kadarkoli lahko odpreš meni, ki prekine dogajanje, in v njem menjaš orožje, nastaviš coprnije in erpegejsko uporabljaš podporne predmete, zlasti razne napitke za povrnitev energije in začasno povečanje moči.

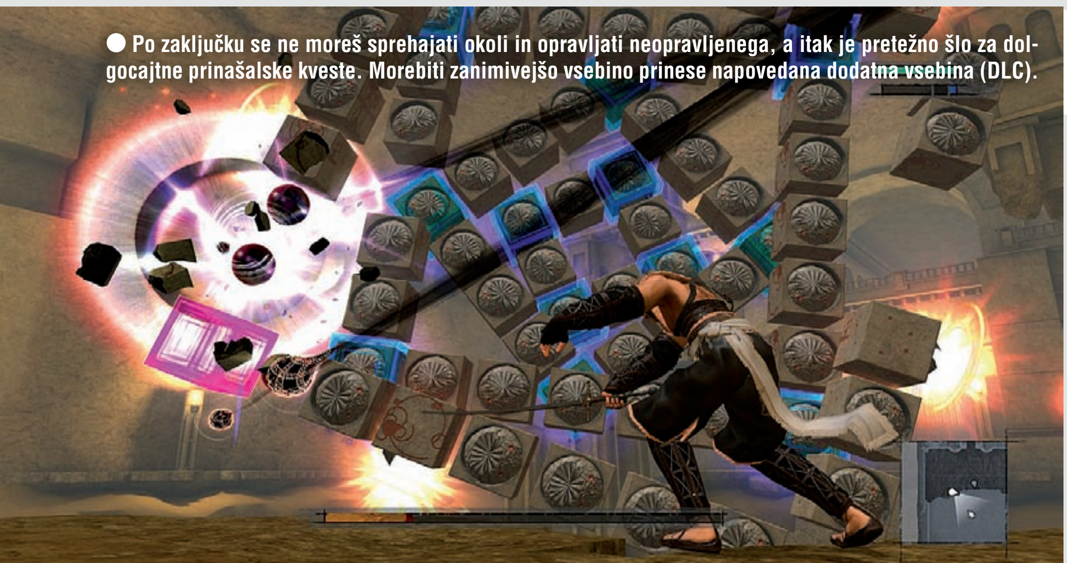
Kako boš določeno kanaljo potolkel, je pretežno odvisno od tvojih spretnosti in sloga. Lahko se držiš proč, uporabljaš čirule-čarule in se zanašaš na pomoč enega ali dveh sotrpinov, ki sta kar sposobna. Lahko pa navališ in skušaš zadevo pospešeno rešiti z brutalno silo, bloki, ogibanjem, odboji ... Ali nekaj srednjega. Tepež je čisto prijeten in razgiban. Nekateri capini so taki, da jih z magijo ne moreš poškodovati, tako da se jih je treba lotiti ročno, drugi so neobčutljivi na copranje (količina obeh vrst tečnob se na najtežji stopnji poveča), tretjim je treba naprej razsuti oklep. Tu pa je še velika količina šefov z bolj ali manj očitnimi ranljivimi točkami. Šefi so zvezda igre, saj jih je konkretna količina in so na moč raznoliki, od robotskih giganterij prek senčnatih monstrumov, ki zakrijejo nebo, do neprilik, sestavljenih iz stotin kock, ki se obnavljajo. Ni jih prav težko razsuti, a le, če znaš malo pomisliti in se ne zatekaš k naključnemu knofodrku. Neprevidneži bodo hitro zagrizli v prah, a bodo čislali blago razpostavljenost nadaljevalnih točk, ki te ne silijo v ponavljanje celih segmentov igranja.

Toda ravno hardcore publika, ki jo Nier tako zagreto ogovarja, bo v njem našla največ napak. Osnovna je polovičarstvo. Igra namreč vsebuje dosti plati, ki pa so le delno razvite. Borilni sistem je simpatičen, a ponavljajoč se in ne prav tehničen, saj levji delež kanalj na vseh težavnostih odpraviš z dokaj očitnimi, vedno enakimi prijemi. Če je gneča, storiš nekaj krožnih zamahov z dvoročnim mečem in že od Senc masovno prši gosta kri, če ni, uporabiš švigašvaga kopje. Drugače povedano, boj postane kar rutinski. Sovražnikov ni malo vrst, a spet ne toliko, da bi bil nad raznolikostjo navdušen, sploh ker se začno kmalu nelaskavo ponavljati in uporabljajo zelo slične, nenapredne vzorce. Uganke s potiskanjem blokov in prilagajanjem obnašanja navodilom so, toda zdruznjene v en tempelj in ne ravno odlične. Zasnova je nelinearna, saj imaš dostikrat na voljo več niti glavnega kvesta in dosti stranskih nalogic, ki ti prinašajo cekin in izkušnje. A postranska opravila ne zajemajo pobijanj epskih beštij ali zanimivih dodatkov pripovedi, marveč duhamorno iskanje in prinašanje surovin, ki jih zvečine dobiš od pobitih tolovajev ali jih najdeš v okolici. Generičnih fetch questov je nemalo in z njimi se bodo zaradi dolgoveznosti ubadali samo obsedenci. Olajšanje bi bilo, če bi Nier reči pobiral hitreje, saj pobasanje zahteva deset sekund animacije in potrditvenega sporočila. Itak je vse to precej samo sebi namen, saj je količina različnih orožij majhna, nadgradiš pa jih le včasih in za kanec. Iz pobitih sovragov letijo tudi čarobne besede, s katerimi krepiš orožja in čarovnije, a zopet je to blažev žegen, saj se pri tem ustaviš kvečjemu toliko, da uporabiš funkcijo 'use best words'. Podobno je notri samo zato, da pač je, vzgajanje rastlin na domačem vrtu. In naposled je frpjski razvoj lika omejen, saj sam ne nadzoruješ niti enega vidika, pač pa izkušnje samodejno pripomorejo k nabiranju stopenj ter krepitvi bornega števila statistik.

Vsebine je tako sicer za kakih petindvajset ur, vendar se čuti do neke mere nekohezivna in neurejeno zmetana skupaj. Sploh ko vidiš, da se sčasoma pretirano dostikrat vračaš na iste lokacije, ki jih je treba spet in spet prečkati, ter ko se vmes vprašaš, če pokloni drugim igram niso morda le njihovo kopiranje. Istotako zgodba vsebuje mnogo idej in je pristno ganljiva, a istočasno raztrgana ter mnogokrat težko razumljiva. Nekaj več truda bi ipak morali vložiti vanjo, tako kot v ohranjanje gladkosti, ki v nekaterih šefovskih bitkah pade pod sprejemljivega, in v sicer čustven, toda bojevalno ne prav vznemirljiv finale.

A vendar se Nierja drži zanimiva, nadzemeljska kvaliteta, težko opredeljiva privlačnost, ki te kar noče izpustiti. Daleč od tega, da bi bil popoln ali prelomen, saj se preveč napaja od drugod. Je pa luštno igralen in zadosti pogumen, da zmiksa veliko pristopov, s čimer ustvari nalezljivo, samosvojo dinamiko. Odpri se in občutil ga boš.

79 *Ko Sneti na vrtu goji žito, se mu utrne solzica. Obrisat jo gre v trupla Senc.*
PS3 / xbox 360 **Cavia / Square Enix**



● Po zaključku se ne moreš sprehajati okoli in opravljati neopravljenega, a itak je pretežno šlo za dolgocajtne prinašalske kveste. Morebiti zanimivejšo vsebino prinese napovedana dodatna vsebina (DLC).



2010 FIFA World Cup

Slika številka 1: skupinski del, resnična grupa. Igram s Slovenijo, jasno. Prvo tekma z Alžirijo moramo dobiti, če hočemo upati na osmino finala. V 92. minuti je 1 : 1, toda pazi! Dedič uide po desni in se pripravlja na centeršut. Teče, gleda, teče, gleda, potegne nase dva Alžirca ... nakar od zgoraj v praznino pred vratarjem uleti Velikonja. Jokič lepo poda po zraku in Etien z volejem iz prve zavleče žogo v desni zgornji kot za bistveno zmago.
Slika številka 2: smo v osmini finala! Soočeni smo z Nemci in v mislih imam dvoje. Prvič, nogomet je igra, ki traja devetdeset minut, nakar zmagajo Švabi. In drugič, Nemčija mora naprej. Če je špil realističen, me bo sodnik zajebal. Lep prodor Novakoviča v šestnajsterec, pred njim le vratar. Novagol sproži, žoga v levi spodnji kot, a v istem trenutku našega napadalca pokosijo od zadaj. Kaj se zgodi? Sudija piska prekršek, branilcu da RUMEN karton (!!), razveljavi gol (!!!) ter dosodi enajstmetrovko. Ki jo seveda zgrešim, Nemčija pa potem doseže gol. Hrošč? Itak. A hkrati se ne morem znebiti občutka, da je 2010 FIFA World Cup svinjsko realistična žogobrcarščina.
Slika številka 3: Slovenija šampion, o-o-ooon!!!! Kdor ne skače, ni Slovenc!!!!
Čemu tako dolg popis, od kod navdušenje? Mar ni to isto, kot ko lovoriko osvoji tvoj najljubši klub? Nak.



Obrazi nogometašev so dosti bolje narejeni kot v Fifi 10, kar sega tudi do manj znanih. Do butcher boya Rooneyja so bili še preveč prizanesljivi.



Navijači v 2010 WC so enaki nerealnim frajerčkom, ki nabijajo igre v oglasih. Sami ljepotani.

Nogometna reprezentanca je odblisk naroda, ki je z uvrstitvijo na mundial dosegel legendaren uspeh. Če ti ob pomisli na Slovenijo v Južni Afriki zaigra srce, ponovitev tega čudeža v 2010 FIFA WC nadkrili vse, kar ponudi FIFA 10. Sploh ker v njem gledaš v nenaličen obraz enajstice. Igralni model iz desetke je popiljen in zategnjen s povečano učinkovitostjo strelov od daleč ter dodelano fizično interakcijo fuzbalerjev. Zelenice so rahlo večje, pridobila je igra na sredini, centeršuti so malce spremenjeni, teže je lobati vratarje, ker imajo na splošno več možganov, izvajanje enajstmetrovk je zahtevnejše ...
Dodanega ni nič ključnega, toda World Cup se igra še lepše od Fife. Niti najmanj ni poneumljen, kot se je pri takih odvrtkih godilo njega dni. Naprotno, če daš tako podaje kot strele na ročno kontrolo (manual), je solidno realistična simulacija fuzbala. Na drugi strani pa lahko izbereš poenostavljen nadzor z dvema akcijskima gumboma za strice in tetke, ki bi se s tabo pomerili v nedeljo popoldne. Grafika je od daleč malce podrobnejša, dosti kvalitetnejša kot prej pa v prizorih, kjer so nogometaši vidni od blizu. Izrecno moram pohvaliti umetno pamet, ki igra bolj življenjsko kot v vanilijini Fifi. Tekme na legendary so dostikrat nalik srečanjem s sposobneži na liniji, dočim je sesuti računalniško Španijo s Slovenijo na tej zahtevnosti podvig. Pri tem je zanimivo, koliko nians vsebuje igra proti konzoli. Ko sem z našimi igral kvalifikacije, sem San Marino doma razbil s 6 : 0, pri njih pa sem komaj stisnil zanikrni ena nula. Zakaj je to interesantno? Ker je San Marino tudi v resnici težko nadigrati na njihovem štadionu. Takih primerov je še več, saj denimo čutiš, kako nasprotnik pritisne po prejetem golu in kako pade zaradi utrujenosti ter demoraliziranosti.
Dogajanje na igrišču je torej popiljeno in na moč uživantsko. Ni pa igra tako močna, kar se vsebine tiče. Od enoigralskega standarda imaš na voljo instantno tekmo, trening in penale. Osrednji puščavniški modus je simuliranje prvenstva z resničnimi ali namišljenimi skupinami, pri čemer lahko začneš v JAR ali greš skozi kompletne kvalifikacije, s prijateljskimi tekmami vred. Vdelani so pravi štadioni iz Afrike in večjih držav, Ljudskega vrta pa ne uzreš. Modus captain your country je variacija be a pro, se pravi, da stalno nadzoruješ izbranega nogometaša. Story of qualifying pa vsebuje ducate kočljivih situacij iz kvalifikacij z vsega sveta, med njimi vodstvo Slovenije proti Rusiji, ki mora izenačiti z igralcem manj. Večigralstvo krijejo standardni načini, kot so rangirane tekme in co-op, ter novost, nalinijski mundial. Tu izbereš državo, nakar v izmišljenih skupinah igraš tako, kot bi sodeloval na prvenstvu, le da so nasprotniki naključni živi ljudje. Skupno točkovanje po državah se odraža na spletni lestvici, kjer je Slovenija kajpak nizko. Naj, vseeno se ji ne odpovem.
A največji hibi sicer presenetljivo kakovostnega izdelka sta drugod. Prvič, čeprav naj bi po koncu SP v igro dobili izzive s tekmovanja, je jasno, da bo špil tedaj začel nabirati prah na polici, medtem ko se bo Fifo 10 igralo vsaj do jeseni. In drugič, premalo je mundialskega vzdušja. Uradna licenca za štadione, reprezentance, žoge, himne, pop pesmi in te reči je samoumevna, a vse poteka skozi dokaj počasne ter suhe menije. Vstopi ekip so zelo slični kot v Fifi 10, pokala ti ne izroči prezidente, vmes ni TV-nastopov. EA so napačno mislili, da zadostuje, če med srečanji kažejo živčnega trenerja in poštirkane mladeniče in mladenke, ki rajajo na tribunah ter imajo s pravimi navijači toliko zveze kot Slovenija z realnimi možnostmi, da osvoji prvenstvo. Ampak hej, upanje umre zadnje. Novakovič, Dedič in kompanija, GREMO!

78 *Sneti se pridruži Kek-cem na poti v deželo diamantov. Hrvati: blblblbl!*
PS3 / X360 — **EA Canada / EA**



Pri penalih je treba najprej zadeti migotajočo črtico pod imenom žogobrcarja čim bliže sredini. Tudi branjenje ima več nians.



Za sodelovalno (co-op) igranje so na voljo novi pogledi. Nič ključnega, nudi pa Fifin pogon dolge ure izgovorov za to vrsto igranja.

AFTER BURNER CLIMAX

Sega je najbolj znana po modrem ježu Sonicu za domače konzole, vendar ta firma še vedno pridno dela špile za igralne avtomate. Nekateri poskusi so se v zavest vtisnili bolj, drugi manj, gotovo pa je prastari After Burner iz leta 1987 med tistimi, ki jih marsikdo pomni s solzico v očesu. Da bi novodobni konzolaši ne bili prikrajšani za tovrstno izkušnjo, je v spletni štacuni playstationa 3 in xboxa 360 prišel After Burner Climax.



● Desno zgoraj, pod oznako stopnje, ki jo ravnokar opravljamo, je ocena v zvezdicah. Špil nam jih tala za uspešno sesuvanje sovražne mašinerije …

ABC je predelava štiri leta stare igre z avtomata, ki ostaja zvesta tamkajšnji direktni mentaliteti. V pogledu od zadaj pilotiramo enega od treh frčoplanov, ki se razlikujejo samo po videzu: F-15E strike eagla, F/A-18E super horneta ali F-14D super tomcata. Fizikalni model je povsem arkaden in čisto nasprotje simulacije, saj gre za adrenalinsko streljačino na tračnicah. Letimo po vnaprej določeni poti, razsuvamo sovražni hardver in se ogibamo projektilom. To je vse. Neprijateljska zalega nas ogroža iz zraka in s tal ter sega od različnih frčoplanov in helikopterjev do raketnih silosov ter radarjev. Ko z merkom najdemo tarčo ali več njih, si jih igra zapomni, nakar sprožimo raketo tipa fire-and-forget ali uporabimo brzostrelni top. Oboje žanje res veličastne eksplozije. Za lažje manevriranje lahko znižamo hitrost letenja, imamo pa tudi možnost uporabe posebnega gumba za potezo 'climax'. Ta



● … in naše preživetje pri tem početju. Če hočemo leteti na posebnih misijah, si moramo prislužiti vsaj štiri. Kar je laže reči kot storiti.

ima svoj merilnik, ki se zlagoma polni. Ko jo uporabimo, se vsa akcija na zaslonu upočasni, merek se poveča, obenem pa špil označi vse možne tarče, da jih laže zajamemo. Šviganje se v enem igranju odvija po petnajstih stopnjah iz skupnega nabora enaindvajsetih, ki so vizuelno lepe in raznotere – džungla, ledeniki, puščava in tako naprej. Pri tem lahko na vsakih par stopenj nelinearno izberemo naslednji nivo. Barve so čisto po Segino živopisane, se pravi boleče modro nebo in vreščeče zelenilo dreves, kar se sklada s filmskim navdihom za serijo. Top Gunom, kajpak.

Res je, da je igra že v štartu precej zafrknjena in bi



● Takole na sončku, pod sinjim nebom se začne akcija, ki postaja vedno bolj zapletena. Ko se navadimo, se nam zazdi uvodni nivo prav pomirjujoč.

lahko bila daljša. Čeprav vmes dobivamo zadolžitve, kot je sestrelitev radarsko nevidnega bombnika, in se moramo vojnozvezdno pojati po ozkih dolinah ali skozi hodnike vojaških kompleksov, ABC obrnemo v avtomatnih desetih minutah. Evro na minuto? Goljufi! A ni tako. Po eni strani zato, ker imamo zdaj trening in odklepabilne opcije EX, s katerimi igranje dodobra priredimo svojim sposobnostim. Lahko si dodajamo življenja, manjšamo udarno moč sovragov, ukinemo ves dim, ki jih puščajo izstrelki ter eksplozije in nam zakriva pogled ... Ali pa uberemo trdojedrni pristop, kjer nas instantno sesuje še tako majhen dotik. Mešetarjenje s težavnostjo odpade v modusu score attack, namenjenem spletnim lestvicam, saj je kleč After Burnerja ravno v zaobvladanju valov nasprotnikov in študiju mehanike. Ta ni tako kompleksna kot v modernih šutemapih tipa Espgaluda 2, a vseeno ni od muh. Točkovalni sistem nudi precejšnjo globino, medtem ko je napredek izredno zadovoljiv. Počasno letenje sploh ne daje točk, paziti moramo na ozko 'kombinacijsko' okno, v katerem pokamo sovrage in šele vse uspešno opravljene podna(d)loge nam dopustijo preigravanje zadnjih dveh stopenj.

Tako še prehitro ugotovimo, da so minile ure, medtem ko smo se tolažili: "Tale runda je pa RES zadnja!" Če si šuterski navdušenec ali ljubitelj serije, boš zato ob tem After Burnerju res doživel klimaks. ***Misfit***

Sega ● X360/PS3 ● 10 EUR

GREED CORP

Pridobivanje surovin je neodtujljiv del večine strateških špilov, a ponavadi nas malo briga, od kod pridejo. Greed Corp pa iz tega naredi umetnost destrukcije. Tu zbiranje surovin namreč ni brez posledic, marveč nepovratno spremeni podobo šestkotniškega ozemlja, na katerem poteka ta poteznica. Več denarcev za nas pomeni manj materiala pod nogami, ko naši rudniki spreminjajo teren v prah. Prav tisti teren, na katerem stojimo. Neustavljivo izkoriščanje se lahko zaključi le s samouničenjem, ko se podlaga vda in vse skupaj zgrmi v globine. Malce čudno je ta kritika kapitalizma zapakirana v zelo simpatično pixarsko podobo.



● Pohlepnica natančno ve, kaj je njen največji čar, in stebri grmijo v brezna sila monumentalno. Razpokani na sliki so tik pred uničenjem.

Za cekine, dobljene iz surovin, si lahko kupimo robotete, s katerimi zasedamo ozemlje, pa zračnoprevozna plovila in daljnostrelne kanone. Dilema je očitna: koliko grude žrtvovati, da bomo premogli dovolj oborožene sile in se hkrati ne pahnili v brezno? Na koncu namreč zmaga tisti, ki edini ostane na bojnem polju. Kolikor ga je še. Če sploh kaj. Rudarjenje je moč uporabiti tudi ofenzivno, saj rudniki krhajo stabilnost sosednjih šestkotnikov. Okoli tega se suče vsa igra, ker so naštete enote vse, kar imamo na razpolago poleg rudnikov. Fines pri spopadih ni. Roboti zavzamejo polje tedaj, ko jih je več kot sovražnih, štiri sprte strani v kampanji pa se razlikujejo zgolj kozmetično.

A ravno zahtevna enoigralska kampanja, ki od začetnika terja veliko potrpljenja, nam da vedeti, da se v preprosti zasnovi skriva veliko globine. (Ehehe ja, sploh če zgrmimo vanjo). 24 puščavniških kart s samosvojimi strateškimi ugankami je lepa zaposlitev, za povrh pa je tu še več ducatov večigralskih. Hkrati se lahko pomerijo do štirje igralci, tudi na razdeljenem zaslonu, partije pa so zaradi omejenosti koraka na eno minuto kratke in srdite.



● Zdi se, da so ozemlja napravili z določeno obliko in torej rešitvijo v mislih. A na srečo lahko boji potekajo na množico načinov.

Glavni problem Greed Corpa je, da zunaj osnovne premise ni baš raznolik. A za ljubitelje grabljenja ozemelj je tole zanimiv in ne predrag izziv, ki ga prodajajo na Xbox Live Arcade ter v Playstation Storu, kmalu pa ima priti še na PC. Zemljokrast! ***Aggressor***

W!Games ● X360 / PS3 ● 10 EUR



PO PIČKI!



● Ne glede na to, kateri lik izbereš, je najboljši in najbolj vzdušen nadzor z digitalno palico. Če boš igral z joypadom, ima verzija za PS3 prednost zaradi boljšega križca.

Ker je na Xbox Live Arcade in Playstation Network prispel Final Fight: Double Impact, se Sneti zopet odpravi na zlobne ulice osemdesetih, kjer mlati berače, cipe in pankse. Pa še čirule-čarule dela.

Se spomnite, kako Ahnold dobi začetna oblačila v Terminatorju, ko nag pripotuje iz prihodnosti? Jasno, da se. V betonski džungli Los Angelesa se približa skupinici gnilozobih mladcev, ki samo čakajo, da bodo lahko sprostili testosteron na javnih objektih ali, em, nabildanem hrustu z renčečim pogledom. (Ej, nihče ni rekel, da so pametni.) Ko ne upoštevajo njegovih robotskih navodil, jim polomi kosti in odhlača v ušivih vojaško-pankerskih cotah. Ne moreš si kaj, da jim ne bi privoščil lekcije, saj so res tečnjaki zoprnjaki.

Toda medtem ko Švarci preganja Johna Connorja, so ulice povsod po ZDA še vedno polne barab, ki prežijo na delavni narod in ugrabljajo privlačne blondinke. Recimo hčer župana velemesta Metro City, ki jo v igri Final Fight odnese tolpa Mad Gear. A capini ne računajo na to, da ima dečva tri zaščitnike: obvladača borilnih veščin Codyja in Guya ter fotra Haggarja, ki je bivši poklicni rokoborec. V vlogi enega od njih se na xboxu 360 ali PS3 odpraviš čistit ulice kriminalne nesnage, pri čemer retro uživaš kot redkokje.

Na zaslonu

Retro? Itak. Capcomov Final Fight je na avtomate prišel davnega leta 1989 in se ustoličil kot eden od vladarjev nekdaj izredno priljubljenega žanra pretepačin, v katerih hodiš v desno ter bunkaš uletavajoče nepridiprave. S tujko jim rečemo beat 'em upi, pod žaromete pa jih je '87 spravil Double Dragon, nakar smo dobili klasike, kot sta Golden Axe in Streets of Rage. Danes je zvrst praktično mrtva, čeprav včasih pomiga z Viewtiful Joem in Castle Crasherji. Kdor jo ima rad, se zateka k emulatorjem in klasikam na konzolnih spletnih servisih. Včasih pa pride mimo kaka prebarvana inačica, kot je Double Impact.

Bistvena novost v novinki, ki jo za deset evrov kupiš na Xbox Live Arcade ali v Playstation Storu, se tiče zunanjosti in dodatnih opcij. Grafiko so dali v visoko ločljivost, pri čemer je animacija enako osnovna kot njega dni, kar združi obe dobi. Nič več kvadrateljcev, razen če si jih zaželiš, a še zmeraj sunkovito premikanje in neonska farbovitost v stilu trenirk dua Modern Talking. Podobno je pri zvoku: učinki so stari, glasba pa remiksana na obkrožajoče zvočnike. Med dodatnimi opcijami pa izpostavljam internetno igranje. Twoplayer na eni konzoli je samoumeven, toda vdelano je pridruževanje spletni borbi, ki oponaša dni, ko si stal pri avtomatu, nakar je pristopil brkač v džinsu. V novi dobi lahko tako določiš, da si odprt za naključneže z neta, oziroma povabiš prijatelja.

Na karate

V vsakem primeru je akcija kul. Prvih nekaj minut sicer deluje okorno. Počasni lik v vseh smereh premikaš po 2D-nivoju, ki se skrola le v desno. Poleg tega imaš na voljo le udarec in skok, sovražnikov pa je, kot bi jih naklel, in ti hitro izbijejo čekane. Žeton ti da



● Predelali so izvirnik za avtomat, z ukanami vred. Guy in Cody lahko sovraga za neskončen kombo udarita 2x, se obrneta stran, udarita 1x in ponovita.

tri življenja, ki poidejo mimogrede. Ko se pojavi zaslon za izbiro lika, lahko neskončnokrat nadaljuješ direktno s točke smrti, a gre za ponos in interne izzive. Predelava jih vsebuje obilo, od časovnih do točkovnih (za pike je tu spletna lestvica) in žetonskih. Glavni je tisti, ki pravi, da pridi do konca z manj kot osemnajstimi continui. Ja, osemnajstimi.

A kmalu ti začne postajati jasno, čemu je FF še zmerom cenjen. Pri tepežu se naučiš dobro postavljati v prostoru, kar pomeni zganjanje nasprotnikov na eno stran in približevanje od zgoraj ali spodaj, čemur sledi prijem za met. Navadiš se uporabljati brce iz skoka, v kombinacije vstavljati časovne zamike in v stiski izvajati otepalni manever, ki te stane nekaj energije. Kritična postaneta raba po tleh ležečih orožij, kot so svinčene cevi in noži, ter razbijanje sodov, v katerih je dodatna energija. Naštudiraš vzorce banditov, ki prihajajo masovno in so impresivno mnogih vrst, od navaljujočih debeluharjev prek leder šerifov do nožičkarjev in molotovcev. Pa več šefov, ki ti znajo dodobra pokvariti statistiko. Tudi okolica te ogroža s padajočimi lustri in zublji iz tal. Dočim se trije liki, ki so na izbiro, subtilno razlikujejo glede hitrosti in moči – več silovitosti pomeni počasnost in obratno.

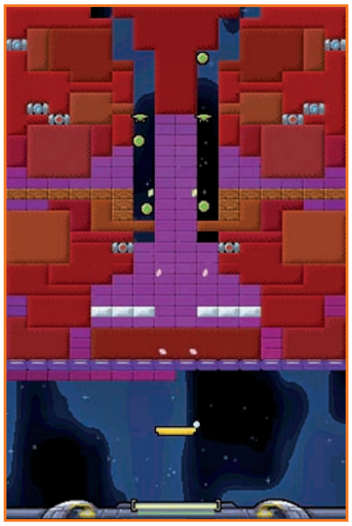
Res je, da daš vsebino skozi v pol ure in je brez večjih skrivnosti, da igralno enako izkušnjo dobiš na emulatorju, s spletno povezljivostjo vred, in da globine ni toliko, da bi se s špilom ubadal dneve. Takisto Double Impact ne pomeni, da zraven dobiš dvojko, marveč v desno hodečo fantazijščino Magic Sword, ki je bolj meh in lahko Golden Axu dokaj ponižno seslja vraščeni noht na barbarovem nožnem palcu. In naposled Final Fight ni privlačen za tiste, ki niso rasli s takimi igrami. Pa vendar je talanje zaušnic jako simpatično, zlasti ko se skupaj s še enim zgubancem dereta "DEJ GA PO PIČKIIIII!" Škoda le, da vaju potem nazija punca / žena / dete / cimer, ki ga motita pri nažiganju Modern Warfare 2. Daleč so časi Terminatorja.



● Najbolj pristen pogled je oni z obrobo avtomata. Ker je FF v bistvu nadaljevanje Street Fighterja, je v kampanjo vdelano razbijanje avta. Desno je manj izraziti del paketa, Magic Sword, kjer se premikaš samo levo in desno (nič gor in dol), poudarek pa je na skakanju, magiji ter izrabi pribočnikov. Ampak saj ni zanič.

ALPHABOUNCE

Breakout je klasika, kjer s premikanjem ploščice na spodnjem robu zaslona odbijaš kroglice in razbijaš opeke. Na to vižo svira kup poustvaritev in pritegne jim tudi AlphaBounce. Toda precej bolj ambiciozno od običajnih klonov, saj s ceglotreskom naredi nekaj podobnega, kot je Puzzle Quest z Bejeweledom.



● Večina ceglov čaka na zgornjem zaslonu, medtem ko barčica telovadi na spodnjem. Kljub razmaku ni večjih težav z ocenjevanjem smeri.

Znana zasnova dobi s frpjskimi dodatki novo dimenzijo, ki vleče kot hudič. Tudi lokacija je kul, saj te kot kaznjenca pošlje rudarit v vesolje. Nivoji so razporejeni po velikanski zvezdni karti, kjer se lahko korakoma gibaš v vse smeri. Temino pestrijo kvadratki z dodatno opremo, kot so orožja, boljše krogle, pomagalni roboti in podobno. Začneš kot skromen čolnič s švohotno municijo, a ne mine dolgo, da pobašeš prvo nadgradnjo, nakar hrčkastemu umu ni več pomoči. Ker vidiš artikle in to, koliko kvadratkov te od njih še loči, se je vabljivim dobrotam težko upreti.
Dodatni modifikatorji med igranjem letijo iz razbitih opek. Ti spreminjajo velikost tvoje ladje, pomnožujejo krogle, spreminjajo lastnosti blokov ali pokličejo kvazar, ki jih požira. Število bonusov ni malenkostno, saj neredko izbruhnejo v plohe in ognjemete, ki jim komajslediš. Naenkrat odbijaš po štiri, osem ali celo šestnajst frnikol, nate se usuva nevaren drobir, naskakujejo te sovražna plovila. Obenem moraš paziti, da ne nabašeš na kak strupen malus, ki bi ti zmešal nadzor ali nabil nove bloke.
Igra zna torej dobro pretegniti krake. Vendar to ne pomeni, da je na dolgčas imuna. Večji del vsemirja si namreč odreżejo prazne, temačne stopnje, ki jih je na stotine in so zgolj polnilo. Tu so strešniki povsem neprivlačnih barv, ki jih komaj ločiš od ozadja. Za udobno igranje je svetilnost najbolje našponati na maksimum in se skriti pred soncem. Črnine ni moč preskočiti in k sreči sčasoma dobiš boljše motorje, da pri gibanju po karti nisi tako omejen. Malce bolj pisane so stopnje nad planeti, ki jih moraš končati, če želiš dodatne ladje ter kosce zemljevida Zemlje. Planetov je okrog trideset in so kar obsežni, zato je čiščenje njihovih površin bolj tlaka kot užitek. Saj je res, da se sčasoma nabildaš in si pri demoliranju učinkovitejši, a pogrešala sem občutek pravega buldožerstva.
Po nekaj urah se oveš, da si se ujel v tipično frpjsko dnino, kjer garaš za napredek, odmerjen s kapalko. A srkaš ga lačno in ko si povečaš floto ter postaneš agilnejši, špil razširi krila in postane blazno zasvojljiv. Tako si ne moreš pomagati, da ne bi samotno grizljal stopnje za stopnjo, ob čemer je nagradic ravno prav, da se le z muko odlepiš od zaslončkov. Igri se prenosna platforma odlično poda, čeprav je svojo pot pričela kot flashevska zanimivost na Alphabounce.com. Podoba je tu mnogo barvitejša kot na DSiju, vendar jedro ostaja večidel enako. Je pa brezplačna zabava na spletu omejena, saj lahko dnevno očistiš le tri stopnje. Dodatne žetone je treba kupiti, kar se pri narkomanih hitro razvleče v desetine evrov. Verzija na DSiWare je glede tega velikodušnejša, saj je celotna njena vsebina dostopna za ugodnega petaka. **80** ***Navi***
Motion Twin ● DSi



● V vsako stopnjo se lahko podaš z do štirimi ladjami. Razlikujejo se po številu mest za dodatno opremo, ki jo jemljejo iz skupne orožarne.

ASTRO RANCH

Potem ko je Facebook nastlal Farmville, je tudi iphone dobil svojo simulacijo pastorale. V vlogi deklice Sindy ali dečka Maxa karamboliraš na tuj planet in brez ceremonij pričneš s kultivacijo. Opravila so znana: štihaš, sadiš povrtnine, rediš vesoljsko živino in pridelke nato prodajaš. Zaslužek zneseš lokalnemu trgovcu, ki te zalaga s semeni, škropivi, orodji in nadgradnjami bajt. Dodaten vir cekina so ribje jate in izpiranje zlata v bližini opuščenega rudnika. Tu popримeš za ponev in s stresanjem iphona upaš na kak zlat drobec, kar je bolj kot ne igra na srečo. Prebivalcev je za pest in ti ob nadlegovanju navržejo kako nalogico, recimo dostavo ljubezenskih pisem, iskanje raztresenih topovskih krogel ter detektivsko brskanje za dokazi. Kljub temu pa vasica ne diha tako kot tista v Animal Crossingu, od katerega si Ranč obilno sposoja. Čeprav je vdelana ura in cikel traja od sedmih zjutraj do desetih zvečer, manjka pravi dnevni utrip s popestrilnimi dogodki v slogu vaških praznovanj ter izzivov. Tako se hitro ujameš v ponavljajočo rutino flancanja, zalivanja, kidanja in striženja ovac. Agronomijo malce razgiba, da se cene pridelkov z letnimi časi spreminjajo. Preverjaš jih z računalnikom v svoji hiški, kjer hkrati čemi spletna trgovina z dokupljivo robo v slogu novih cunjic. Internetno povezljivost dopolni obvezno hvalisanje z dosežki na Facebooku.
Igra je vsekakor pisana, vendar je hkrati nekam prazen, razredčen odmev že znanega. To ne pomeni, da ne more biti zasvojljiva, ampak izkušnja ni tako nagrajujoča kot v Crossingu in Vivi Piñati. Ker je manj globine, pa tudi širine, se zdi vlaganje nezdrave količine ur



● To korenje je dozorelo. Pridelke in živalske produkte, kot so jajca ter mleko, pretopiš v kovance. Te potem porabiš pri prodajalcu vrtičkarske opreme.

manj upravičeno. Prav tako zbodejo številne drobne zoprnije. Nalagalni časi so dolgi, rada se pripetijo sesutja in drugi hrošči, pred pričetkom je treba vsakič ugašati trapast uvodni filmček. Podobno tečno je omejevanje s prostorom. S seboj lahko nosiš borih osem reči, shranjevalni skedenj je komaj kaj večji. Dodajmo neumnosti, ko zemlja kljub nalivu ostaja suha in razpokana, ter številne nastavke neizkoriščene vsebine, recimo svetilnik in jamo, ki povzročajo le zmedo.
Ob vsem tem pa je res tudi, da špila ne velja soditi prestrogo. Običajna cena je 4 evre, a so ga kasneje v sklopu posebne akcije ponudili čisto zastonj. Ipadova verzija ostaja plačljiva in ima podnaslov HD, ker prinaša boljšo grafiko. **71** ***Navi***
Tag Games ● iphone / ipod / ipad



IRON MAN 2

Ob Iron Manu 2 sta mogoča dva možganska modusa. Prvi je zahteven, zajeban ter analitičen, ki pa je zelo nepriporočljiv, saj hitro povzroči krče. Količina klišejev, logičnih lukenj in bedarij je namreč orjaška. Drugi način je sproščevalen, uporabljajoč le najbolj povprečno inteligenco, da postaneš stranka po okusu holivudskih tržnikov. Tej je namenjena nova epizoda dogodivščin bogatinskega, ekscentričnega, jebačkega izumitelja Tonyja Starka iz stripov. Enako fino kot prej ga upodablja Robert Downey Jr., ki vsemu svetu obelodani, da je tehnološki superjunak, nakar postane tarča ruskega maščevalca Ivana Vanka (Mickey Rourke). Sledijo letanje po luftu, eksplozije,



Dosti zvezd so napaberkovali za sekvel, od Mikija (na sliki) prek Samuela L. Jacksona do Johanove Škrlatinke. Slednja je nekaj shujšala. Fail.

joškure, formulce, svetlobni biči, Gwyneth Paltrow v lomeče visokih petkah, mršava Scarlett Johansson kot nindža, odmevček kritike zasebništva v ameriški vojski, nezadovoljiv zadnji boj in odhod iz kina, kjer si se relativno dobro zabaval. To je domet tega filma, česar pa se na srečo zaveda. ***Sneti***

Železni mož frči po slovenskih dvoranah od aprila.

CLASH OF THE TITANS

Človek se vzdigne proti bogovom", je sporočal napovednik. Nisem upal na spektakel v slogu 300 in prav tako sem bil prepričan, da film ne bo dosegel veličastnosti, nazornosti ter izvirnosti, s katero Olimpce lomi uporniški Kratos. Vendar sem ljubitelj antične mitologije in fantazijskih filmov ter sem za nameček še poln svežih vtisov zadnjega God of Wara, zato sem titulo imel na seznamu pričakovanih.

O, groza, kakšen film. Fuj in fej na vseh ravneh, kar sem spoznal že po desetih minutah. Štorijalna osnova je povest o Perzeju, Zevsovem pankrtu, ki z odrobljeno Meduzino glavo premaga pošast in reši princesko Andromedo. To ostane, vendar sta scenarista preostale koščke izkrivila ter iznakazila. Ampak se ne bom dlakocepsko spotikal ob napačno Perzejevo spočetje; ob to, da finalna pošast po legendi ni od Hada, marveč od Pozejdona; da noben starogrški zapis ne omenja njenega imena 'Kraken', kajti ta beseda je srednjeveška in skandinavskega izvora; in da Andromeda ni bila kraljična iz Argosa, marveč iz Etiopije. (Da se film v večji meri naslanja na fabulo istoimenskega izvirnika spred dveh desetletij, je za sodobnega gledalca nepomembno.) Dosti večji problem je vse ostalo, od scenografije prek igre do akcije. Zevs je videti kot Mojzes v alu foliji, dočim je Apolon priletel iz Flasha Gordona in se pozabil preobleči. Četudi se vseskozi nekaj dogaja, je akcija duhamorna in potek



Glavni lik ni kaj prida, glavna bogova sta sicer Ralph Fiennes in Liam Neeson, a sta tudi ta dva lika nesimpatična. Zato objavljamo sliko Krakena.

neumen, pri čemer sta slaba tako lik Perzeja kot njegov upodobitelj, avatar & terminator Sam Worthington. Klasika Jazon in Argonavti iz leta 1963 je kljub klavrni stop-motion animaciji proti temu skropucalu remek delo s pristnejšo starogrškostjo, česar Spopad titanov resnično nima. Konec koncev v filmu ni nobenega titana in samo snovalci vedo, na kaj naj bi se naslov nanašal.

Izdelku ne dela usluge niti 3D, ki ni samo švoh in neizrazit, marveč celo slabša izkušnjo. Opazi se, da so globinsko raven vrinili na silo, kajti vrh studia Warner Bros. je po uspehu konkurenčnega Avatarja zaukazal naknadno, brzinsko pretvorbo v stereoskopsko obliko. Zato ni markantnih 3D-učinkov in še manj prostorske samoumevnosti ter prelestnosti Pandore. Slika med boji je nejasna, skupaj vzeto pa pretemna. Morda gre slednje na rovaš prikazovalca Xpanda, saj se mi vobče zdi, da imajo prešibek projektor. Najbrž bi celo imel kanček boljše mnenje, ako bi zrl v navadno različico, toda ker filma ne priporočam sploh, je o tem odveč razpravljati. ***LordFebo***

Titani (kateri titani?!) so že v polnem kinospopadu.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ljubitelji iger s Perzijskim princem, vedite! Film nima kaj dosti zveze z igro. In to namenoma. Jordan Mechner, avtor legendarne ploščade, ki je imel od nekdaj slikosučne ambicije in je sodeloval pri pisanju scenarija, je izrecno povedal, da The Sands of Time ni 'videogame movie'. Kljub imenu, ki je enako špilu izpred sedmih let, gre velikoplatenska inačica v smer disneyjevske družinske zabave in paberkovanja elementov iz ducatov drugih filmov.

Princ, ki mu je zdaj ime Dastan in ga igra poatleteni Jake Gyllenhaal, je eden od treh bratov, ki se bocka-



Primerjaj židano princesko z Bondovo fukico Strawberry Fields iz Quantum of Solace in videl boš, kaj lahko stori dosti ličila. Igralka je ista, podoba druga.

jo za nasledstvo perzijskega prestola. Čeprav je žlahtnik žlahtne družine le zato, ker ga je vladar vzel pod okrilje kot revnega mulca, mu ne prede trda. Situacija pa se spremeni, ko pride do družinske tragedije in krivdo naprtijo Dastanu. To se zgodi v skrivnostnem mestu Alamutu, ki ga Perzijci malo prej sicer zavzamejo z obilnim prinčevim bojevalno-akrobatskim vložkom, vendar to zdaj nikogar ne zanima. Dastan jo je prisiljen podurhati v spregi z mično alamutsko princeso (Gemma Arterton). Toda vrnil se bo, se opral krivde in nabrcal pravega krivca v jajca! Pri tem mu bosta pomagala tako družica, s katero se privlačita že od prve sekunde, a se raje prvošolsko lasata in zafrkavata, kot čarobno bodalo. V njem so zrnca magičnega peska, ki so sposobna zavrteti nazaj čas, kar je seveda nadvse uporabno. Sploh za tistega, ki bi se dokopal do velikanske zaloge le-tega. Toda v tem se skriva huda nevarnost ...

Ne rečem, scenarij nekje v nedrjih skriva ščepce soli, saj časovni pesek obravnava kot WMD – orožje za masovno uničenje (ej, bodalo ima na vrhu velik rdeč gumb!). Mršči se nad neodgovornim ravnanjem z njim in nad slo po oblasti, ki lahko svet stane obstoja. Ampak ob tem se ne ustavlja pretirano, saj je mišljen predvsem kot lahkotna nedeljska zabava za klasičnega pustolovstva željne odrasle in malo večjo deco. V dveh urah fašemo konkretno dozo bežanja, bojevanja in poskakovanja, medtem ko vzdušje sega od rahlo srhljivega, ko vstopijo mitski ašašini s čarobnimi sposobnostmi, do romantično humornega z ježo nojev ter petingom na daljavo. Posneto je solidno, z dosti finimi učinki ter z odmevi Piratov s Karibov v barvni paleti, za kar sta zaslužna superproducent Jerry Bruckheimer in režiser Mike Newell (Harry Potter and the Goblet of Fire, zdaj pa tip snema film po knjižni seriji Shannara). Tempo je obrtniško dober, referenc na sorodne filme kot peska, presenečenja pa so ravno pravšnja, da si zanje v bistvu vedel, ampak niso bila preveč očitna.



Bojevanje včasih namigne na resnobnost, a režiser hitro vplete kak humoren element ali bežalno akrobacijo. Nikakor ni to Lord of the Rings.

Kinematografski Prince of Persia tako domuje v kategoriji 'nič hudo posebnega, a čisto za pogledat'. Kot špilavec izdatneje grajam le malo premajhno navezavo na prinčevske igre. Je res, da se dogajanje ohlapno zgleduje po igri Sands of Time, kjer smo takisto vihteli bodalo za previjanje časa in se zaljubljali v spremljevalno princeso. A tam je bila v ospredju akrobatika, po kateri je Perzijski princ najbolj znan, tu pa skače le spočetka in ga ne ogrožajo iz špilov znane pasti, recimo špice v tleh. Tudi dogajanje je razširjeno na okolico in prestolnica ni začarana v ruševino, polno pošasti. No, splošna publika, ki ji je zadeva v prvi vrsti namenjena, tega itak ne bo opazila, slikosuk pa se v novi koži dobro znajde. Če je to cena, da se igra na spodoben način pretvori v film, jo rade volje plačam. ***Sneti***

Perzijski princ: Sipine časa v teatre priakrobati 20. maja.



Veliki poletni hiti
v Koloseju
od 13. maja
ROBIN HOOD
OD
RIDLEYJA SCOTTA
REŽISERJA FILMA
GLADIATOR
OSKARJEVEC
RUSSELL CROWE
OSKARJEVKA
CATE BLANCHETT
od 27. maja
TUDI V 3D
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO
DREAMWORKS
SHREK
ZA VEDNO
od 3. junija
SARAH JESSICA PARKER
SEKS V MESTU 2
www.kolosej.si
KOLOSEJ

PRINCE OF PERSIA

VELEKVIZNIK

O Grkih in Rimljanih zna pričati vsak Janezek, dočim o Perzijcih na splošno vemo bore malo. Da je tako, so si ti antični vojščaki in misleci pravzaprav krivi sami, saj jim je v zgodovini spodletel marsikateri osvajalski podvig. Selitev z Bližnjega vzhoda proti našim krajem jim očitno ni bila usojena. Najprej so se pošteno opekli pri poskusu prodora na Atiko, koder jih je na morju zdesetkal Pozejdon, na kopnem pa Atenci in Špartanci. Nato so jih na domačem terenu po grbi dobili še od Aleksandra Velikega. Ampak, no, če za nič drugega, se jim imamo v nekem smislu zahvaliti vsaj za perzijskega princa, junaka številnih istoimenskih iger, po novem pa še filma in celo svežih tematskih kompletov lego kock. Ta mesec se počutimo radodarni kot šahi, zato smo vam v sodelovanju s cenjenimi sponzorji pripravili toliko priboljškov, kot še nikdar poprej! Izžrebanim srečnežem bo Ubisoft v navezi z distributerjem Colbyjem častil tri izvode The Forgotten Sands, Cenex in Disney sta pripravila raznorazne filmske nagrade v slogu majic, kap in cul, LordFebo in Navi pa bosta žalovala za tremi kompleti Legovih sestavljivih paličic. Kaj morate storiti, veste: odgovore na spodnje pitalice zapišite na priložen listič in ga v poštno nabiralo odvrzite do 5. junija.



1. Sestavljive kocke niso Legov izum. Danci so se zgledovali po angleški igrači ...
t) kindlemaff
z) kindershaft
b) kiddicraft

2. V katerem filmu si je Jake Gyllenhaal, filmski Princ, glavno vlogo delil?
v) Donnie Darko
o) Brokeback Mountain
q) Zodiac

3. Na katerem računalu se je najprvo pojavil špil Prince of Persia?
d) na applu II
e) na amstradu CPC
c) na spectrumu

4. Iz katerega Legolanda je JCT poročal v eni od starejših številk revije?
a) nemškega
f) britanskega
z) kalifornijskega

5. Na koncu originalnega Princa iz Perzije se na zaslon prikrade čudna zver. Katera?
e) perzijska mačka
l) bela miš
w) črna vrana

6. V kateri rahlo eksotični deželi so snemali film Perzijski princ: Sipine časa?
n) v Egiptu
u) v Tuniziji
o) v Maroku

Za rešitev in srečnike prejšnjemesečnih kviznikov poglej pod kolofon. Če ne veš, kaj kolofon je, naj ti bo to kvest.



risba KIH | MATERIAL ZA PLETENJE | IZDELOVALEC ROLET | HITER PRIJEM Z ZOBMI | DRAŽENJE, VZNEMIRJENJE | TV VODITELJICA (KATARINA)

SUH, DROBEN SNEG
NAJDALJŠA REKA V FRANCIJI
GLASBENIK PRESLEY
PREIZKUS SPOSOBNOSTI
RASTLINA VLAŽNIH TAL
IVAN TAVČAR
IGRALEC PACINO
PLAST
POMORŠČAK DA GAMA
ORLOV MLADIČ
NAZIV
TELOVADNI ELEMENT PRI SESKOKU
DEL VOZA
ALKALIJSKA KOVINA (ZNAK Na)
avtor JANEZ KORENT
GORSKI DNEVNI METULJ
PRIPRAVA ZA NOŠENJE
IZDELOVALEC OPEKE
DEL GORSK. KOTARJA
EGIPČ. BOG. NEBA
ANONIMNO PISMO
EMA KUGLER
LADJA ZA PREVOZ TEKOČIN
KOSTNI LOK NAD OČESOM
DOBA RAZVOJA PO PUBERTETI
LJUDSTVO NA KAVKAZU
PISEC, PISATELJ (SLABŠ.)
HITROST
FIGURA
SL. GLASBENA SKUPINA
NIKO KRALJ
ČLENASTA ŽIVAL
PISATELJ HANSSON
OTROŠKA SRAJCA
SKAKALEC NYKÄNEN
VIKING
ANTIČNO MESTO V MAKEDONIJI
VODA V TRDEM STANJU
JOKER
MESTO V TEKSASU NA MEJI Z MEHIKO
AM. FILM. IGRALEC (KEANU)
AM. PEVKA (TORI)
NEKD. SL. SMUČARKA
VEK, STOLETJE
MATEMAT. IZRAZ
STAROGR. MATEMATIK IN GEOGRAF
PTICA IZ REDA PLEZALCEV
DOSEDANJI SVETOVNI ŠAHOVSKI PRVAK
DEL MARIBORA
NOSILNOST V TONAH
KRAJ POD PECO
SL. NOGOMETAŠ (DAMIR)
PLEMIŠKI NASLOV
KRAJ PRI POREČU
LATINSKI POZDRAV
KONEC POLOTOKA
EMIL NOLDE
LANTAN
ORANJE
GR. BOGINJA LUNE
MESTO V NEMČIJI
TV VODITELJICA IN PEVKA (NINA)
MESTO V ROMUNIJI

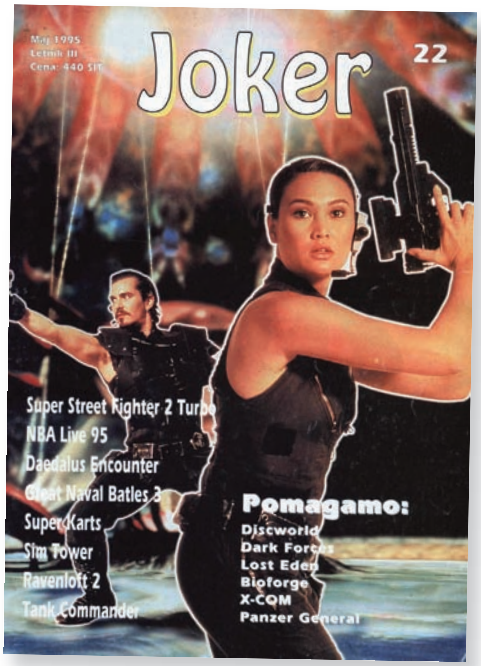
Bridke britve dobijo dlakavci: Jaka Novak iz Vidma, Luka Pirečnik iz Šmartnega in Matjaž Žorž iz Sežane. Veselo raziranje! Rešitev je bila: KAZUMA KIRJU.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. junij. Nagrade so solidne!


Zakaj se starši vedno v vse vmešajo?
Naslovna zgodba: Selena Gomez, velika ljubiteljica živali!
Naj najstniška revija
Smrklja
05
maj 2010
2.15 EUR
Najbolj brana revija za najstnike pri nas!
www.smrklja.si
OD SIMPATIJE DO LJUBEZNI
5 KORAKOV DO SAMOZAVESTI!
Fantje o... sms flirtu!
AKTUALNO
VERBALNO NASILJE
Čas je za spremembo pričeske!
Ljubezenska pravila za samske
Selena Gomez
MODA: Trendi modni dodatki
SCHOOL
Hot stuff: Nevarnosti zabav!
Že v prodaji!
7 dni, 7 različnih videzov! Romantično ličenje! Trendni modni dodatki!
Obišči tudi www.smrklja.si
5 korakov do samozavesti!
REVIJE

500x slabši PCji

Dvaindvajsete izdaje se LordFebo ne spominjam zavoljo pestre vsebine, dogajanja ali anekdot, marveč po naslovnici. Na obličju revije je bila namreč Tia Carrere, a na žalost odeta v črn brezrokavni kombinezon in ne v opravo, v kateri je leta kasneje dičila Playboy. Podoba te tretjerazredne igralke je izhajala iz špila The Daedalus Encounter, kjer si je glavno vlogo delila še z enim celo še bolj amaterskim akterjem iz takratne serije Melrose Place. Ki je današnji mladec ne pozna, kot tudi najbrž ne ve, da je bilo v tistih davnih časih, ko je naša panoga pričela osvajati nov prostoren medij, CD-ROM imenovan, zelo moderno delati filmane igre oziroma vsaj uporabljati posnete elemente. Zato se je v špilih znašlo mnogo s televizije in platen znanih obrazov, od Marka Hamilla prek Christopherja Walkena do Dennisa Hopperja. Take igre so nato prodajali pod oznako interaktivni filmi, podobno visokoleteč marketinški izraz pa je bil še full-motion video, ki je označeval praviloma slabe, nizko razločljive, po možnosti celo prepletene vmesne sekvence. A sijoča lupina v navezi s čim večjim številom ploščkov, četudi z bore malo igralnosti, je dobro prodajala.



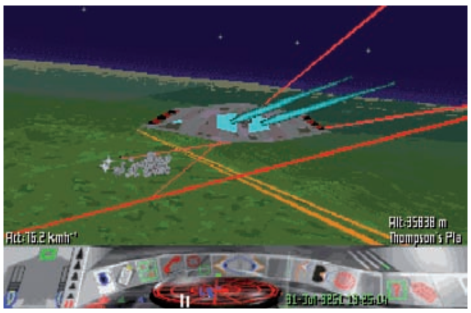
Pravzaprav mi je žal, da posnetega videa v sodobnih igrah praktično ni več. In še večja škoda je, da ni niti interaktivnih filmov – takih, ki bi si naziv res zaslužili. Razen Heavy Raina, ki je natanko to v najboljši luči in po mojem mnenju največja prelomnica v dojemanju iger zadnjega desetletja.

Začuda drugih pustolovščin maja 1995 nismo opisali in tudi 'filmski' je bil le še Drug Wars, že šesta istoreceptna utirnična streljanka firme ALG. Preostanek igrovja je bil bolj 'računalniški'. Spopadli smo se z dolgočasnim upravljanjem stolpnice Sim Tower (58), vesoljsko trgovali v Gazzilionairu (78), nabijali pak z Brettom Hullom (84), lovili ovinke v Super Karts (78), streljali v Pyrotechnici (79), se udinjali kot plačanci v Jagged Alliance (82), si višali statistike v Ravenloftu (70), tankovali v Tank Commanderju (80), mornarili v Great Naval Battles 3 (85), raziskovali vsemir v First Encounters (90), tapkali v NBA Live 95 (91), favlali v Football Glory (71) in razbijali čeljusti v Super Street Fighterju II Turbo (90). Nekaj naslovov je vtisnjenih v memoare, ostalo se je kot njihovi avtorji in založniki izgubilo v toku časa. Ostaja pa nesporna legenda tistega meseca dvostranski P.B.jev strip, v katerem Joker v družbi dveh MTVjevskih sinčkov debilčkov norčuje iz Huga. (Ves opus dogodivščin črnobelega Jokerja je zbran v almanahu Ambrožev paberkuum, ki ga je moč naročiti pri nas takoj zdaj.)

Domače računalništvo v prvi polovici leta '95 ni bilo tako prijazno kot nekaj mesecev kasneje, zato se je naš UroŠ v železnini ukvarjal z nasveti okoli konfiguracijskih datotek autoexec.bat in config.sys. Windows 95, prvi zaresni okenski operacijski sistem, so bili šele na poti in nad njimi smo se prav po najstniško divili v oznanilih. Da bomo lahko poganjali več iger naenkrat in obenem obdelovali še 500-stranski dokument! In vse to že na 386 40 MHz z 8 MB pomnilnika in 2 MB grafičnega rama! Današnje mašine so natanko petstokrat močnejše. Ko bi le bile tudi v praksi in v celostni izkušnji.



● Ravenloft je eden od svetov starih namiznih iger AD&D. SSI, ki je imel dolgo časa licenco, je naredil dve poglavji frpjke, obe sta imela gladko premikanje.



● First Encounters so tretji del vesoljske svoboščine Elite, kateri smo v Jokerju 195 namenili anale. Kot predhodniki je igra zahtevala čas in privajanje.



● Ta mesec opisujemo superizdajo četrtega dela, pred petnajstimi leti pa nas je Capcom razveselil z nadgrajeno dvojko, ki je bila še turbo navrh. (To pomeni, da bila hitrejša oziroma hitrostno nastavljiva.) Četudi je bila grafika bolj pikslasta, je bil igralni model izpiljen in še dandanes soliden. Roko gor, kdor se spomni zmagoslavja ob zmagi nad Akumo!



● Jagged Alliance je bil potezna strategija, v kateri si najemal zajebane plačance z raznolikimi sposobnostmi in orožji, nakar si z njimi sodelovalno opravljal naloge v banana republiki. Šušlja se, da po ideji snemajo film. Režiser bi naj bil nek Silver Mallone ali nekaj podobnega. Morda velja pobrskati po tokratni natlačenki za prikolico.



● Znana EAjeva košarkaška serija NBA Live se je začela prav z inačico 95, ki smo jo najprej ugledali na SNESu in mega drivu, malo kasneje pa še na računalnikih. Zamaknjeni model izdajanja, ki smo mu danes priče marsikdaj, je bil tedaj torej enak. Škoda, da je serija zadnja leta povsem zapustila peceje in se osredotočila na obtelevizorske ter ročne drkalice.

POMARSKA AVANTURA

Zbudim se z mehkim. In z groznim mačkom. Ne dojamem takoj, ali mi zvoni v glavi ali? Ogabno se mi rigne. To je pravi krč, z vonjem in okusom po bencinu, ki se ga ne morem znebiti. Ne, to ni zvonjenje v glavi, ampak telefon na hodniku. Hitro vstanem in si nataknem jakno, ki je od včeraj ležala na stolu. Iz žepa mi pade vrečka s poho. Krasno, imam za džoli! Zavem se, da se včerajšnjega dne ne spomnim in da moj možgan danes ne dela. A telefon zvoni dalje.

Situacija je skrajno napeta, kajti skozi okno ravnokar vidim starejšega brata Bizija, kako zaklepa avtomobil in prihaja v hišo. Dolgujem mu nekaj pohe, zato jo moram nujno skriti, sicer jo lahko zavoha, mirno vzame in sam spoha. Če odgovorim na klic, me bo med pogovorom dobil z vrečko v žepu in gejmouver. Če ne odgovorim, bom izgubil pomembno informacijo. Adenalin mi zašopa!

v vhodnih vratih. Hitro vtaknem vrečko s poho v najbolj smrdljiv štunf in pohitim v svojo sobo. Vžgalo je! Brat me pretrese, toda ko ne najde ničesar, se zaklene v dnevno sobo in se posveti pici.

Iz štumfa poberem poho. V svoji sobi ne najdem ne papirčkov, ne svojega zipača. Tudi drugod v hiši ni nobenega ognja, zato odidem na ulico.

V naši vasi ni moč pohati, ker so na vsakem vogalu montirani prohibicijski vohalniki. Puščava je najnevarnejša, saj tam nate iz višav prežijo elieni. Pohati pri ciganih pa je mora, saj se takoj okrog tebe naberejo cigomladci in silijo vate, da jim podaš džoli. Zato pohamo pri močvirju.



Pohitim na hodnik in pritisnem gumb na telefonu za vklop tajnice. Iz zvočnika začne hreščati Mizi. Zdaj je moja naloga skriti poho. Zasmrajeni hladilnik v kuhinji ni primerno skrivališče, ker je notri kos napol odtajane pice, ki si jo bo brat verjetno zaželel. Videorekorder v dnevni sobi, ki ga je poscala mačka, tudi ne, ker bo brat takoj, ko vzame pico, pričel gledat stare videokasete s pornići, ki jih je nasledil od dedka. Moja soba je najbolj sumljiva, ker se v zraku voha poha še od takrat, ko se je celo noč smradila iz žepa jakne.

Medtem me Mizi najprej skuša zbuditi z dretjem v tajnico. Ko to ne deluje, me na hitro okrega zaradi včerajšnje galame na vrtu. Preden vrže slušalko, me še opozori, da je hidrometeorološki zavod napovedal možne ugrabitve s strani elienov. Za nas poharje je to zelo nevaren čas, saj so Greji nori na poho in te ugrabijo takoj, ko ga napohaš. Takrat si moramo okoli glave naviti alu folijo, ki nas zaščiti. Včasih je pomagalo, če si imel s seboj daljinec za stari radekončarjev tivi, ker si z njim lahko izklopil še tako sofisticiran NLP. Potem je teh daljincev počasi zmanjkalo in vsi smo prešaltali na folijo. Obstaja pa vaški mit, da ima Mizi še vedno en daljinec in je zato tako pozoren na taka poročila.

Vmes, ko se Mizi pogovarja s tajnico, mrzlično iščem skrivališče za poho. Na tleh bratove sobe najdem par zrolanih smrdečih štumfov. Že se zasliši škrtanje ključavnice

Zavijem do Pizijeve hiše. Ni ga doma, a pod njegovim stopniščem najdem pozabljen plandžer. Takoj ga pobašem, saj se nikoli ne ve, kdaj bo treba odmašiti sekret ali dva. V vaški trafiki imajo samo dve stvari: papirčke za 2 din in alu folijo proti elienom za 498 din. Denarja seveda nimam nič. Zato zavijem do Mizija in ga pobaram: “Kupiš plandžer?” Ne odpre mi vrat, pogovarjava se skozi okno. No, zaradi včerajšnje galame, ki sva jo počela z Pizijem, ni mogel spati, zato bolj kriči name. Ko bi mi namesto dretja vsaj vrgel v glavo kak prastar daljinec!

Skrušen grem pogledat škodo po včerajšnjem pijančevanju. Naš vrt je klavrn in zipača ni nikjer. Le stlačene prazne pločevinke od piva, razbiti steklenici žganja, Pizijevo kozlanje in sesalnik za prah. Očitno sva ga pijana na vso moč spolno zlorabljala. Spomnim se starega trika! Ko potrebujem kovance, grem sesat. Spet se mi rigne po bencinu.

Lotim se bratovega avta. Takoj, ko se mi zdi, da sem izpod zaprašenih predpražnikov zbezal dovolj drobiža, preneham s sesanjem. Ko vrečko izpraznim, nanese natanko 2 din. Z novim entuziazmom odklikam tja, kjer po tej celi točijo pivo, v vaški bar Pri zlomljenem tilniku. Ker nimajo sekreta, tam plandžer nima vrednosti.

V baru najdem samevati Pizija, ki se drži za glavo. Pogleda me in se takoj ponudi, da mu plačam pivo. Kako naj potrošim edinih 2 din? Naj kupim pivo za Pizija ali papirčke? Ker je dilema prevelika in zrak zatohel, odidem na cesto. Po tehtnem razmisleku se odmajem še v cigoland na obronku vasi.

To je pravi ciganski tabor z vsemi možnimi šotori, umazanimi otroci in brkatimi dedci. Zaradi restriktivnega protikadilskega zakona so vsi brez ognja. Proti meni stopi stara ciganka in na vsak način želi, da ji pokažem dlan. “Daj dva dinar, daj, pa da ti šlogam ...”, ponavlja. Plandžer je ne zanima. Pomislim na opurtunitetne stroške te investicije, zato na šloganje pristanem. Oportunitetni prihodek tega posla so papirčki ali pivo, za folijo pač nimam in zipač je izgubljen.

Ciganikina prerokba še nekaj časa utripa na zaslonu: / “Spomnita se! On ve, da si dobil stavo.” Ker vem, da je edini, ki sprejema stave, pijani Pizi, se ojunačen vrnem v vas. Stopim v bar in ga ogovorim: “Pizi, se spomniš najine stave?” Oči mu zažarijo in z desnico mi seže v roko, z levico pa se trešči po čelu: “Saj res! Dizi, nisem si mislil, da boš to storil!«”V roke mi potisne bankovec za 500 din. “Kaj pa sem sploh naredil?” ga vprašam. “Se ne spomniš, a? Potem ti pa še ne povem,” se zakrohota Pizi in zahteva, da dam najprej za rundo. Tej skušnjavi se uprem in v trafiki zapravim ves denar. Opremljen s folijo in papirčki obstanem na ulici. Nikjer nobenega ognja. Sedem pod osamljeno drevo in se kislo držim. Pred menoj je puščava z elieni in za njo močvirje.

Sonce se že nagiba k zatonu, ko sklenem, da se pogovorim z drevesom. “Hej, drevo! A imaš ogenj?” In drevo odgovori: “Sledi svoji poti. Vse, kar iščeš, nosiš v sebi.” Vstanem, si nadenem folijo, zvijem džoli in si ga zataknem za uho ter se odpravim v puščavo proti močvirju. Prej še fino rignem, po bencinu.

Potem preiščem vsak piksel posebej. Ne tu, ne tam, ne v vasi, ne v puščavi, ne v močvirju ni nobenega ognja, zato se posejvam. Sredi puščave nato gledam v luft od samega dolgčasa. “Mogoče pa imajo elieni ogenj,” se spomnim, “saj vendar morajo kako prižgati?” Dam folijo z glave in se med mahanjem z džolijem v roki poblaznelo derem v nebo: “Kamon bejbi lajt maj fajer!”

Preden rečeš keks, se na nebu pojavijo luči. Teleportiran sem na NLP, šepetajoč mantro *“imalikovatre”*. Vendar pa se elienska zabava prične zelo violentno, saj so me ugrabili za trodelno omaro visoki Predatorji, ne pohe željni pritlikavi Greji. Tako da ognja imajo ne. Hočem si rešiti rit s prijaznim razgovorom o vremenu, a je komunikacija s Predatorji omejena na samo dve pogosto slišani besedi. Od čajanke tako ni nič, zato – oupenlastsejv.

Spet sem v puščavi z džolijem za ušesom, folijo na glavi in dobrim starim plandžerjem v roki. Poklapano odidem do močvirja, kjer stikam med vrbami, trsom in mahom. Še vedno se mi riga po bencinu, a med oddaljenemi oblaki v vsej svoji polnosti sije mesec in žabe spokojno regljajo. Nato poklikam vse mogoče. Poskakujem sem celo s plandžerjem v riti in drgnem veje ob veje, a ne pomaga. Utrujeno sedem in pomočim noge v mlakužo. Iz nje skoči žaba in spleza na velik list lokvanja, ki se pozibava pred menoj. Kliknem nanjo in migotaje s trepalnicami odpre oči. Ah, ljubezen na prvi pogled. Včasih pač moraš poljubiti žabo, da se spremeni v ... In res sem jo. Kako ostudno! Od gnusa se spomnim, kaj sem včeraj pogoltnil za stavo, in kategorično bruhnem. Vžge v prvo!

J. Dee


NAJPREJ JE BILA TEMA.
POTEM PA SE JE V GRMOVJU NEKAJ PREVRNILO IN EKSPLODIRALO!
BUM
TAKOJ ZA EKSPLOZIJO JE SEDEMNAJST TRILIJONČLANSKI AKADEMSKI PEVSKI ZBOR MUTIRANIH ASTRALNIH VEVERIC ZAPEL ALPSKO POSKOČNICO. ŠE VEDNO JE BILA TEMA.
HO HO HO!!
...SE JE OGLASILO ZLO, KI JE PRAV TAKO PREBIVALO V TEMI...
ZELO SEM LAČNO! ŽE VEM! NASITILO SE BOM Z VEVERICAMI! HO HO
MLASK! NJAM! AAHH, NJIHOVI MLADI SO ŠE PRAV POSEBNO SOČNI! ŽVEK ŽVEK HO HO HO
AAA!
OH, NE! MOJA NOGA!
JOJ, KAKO BOLI!
ZAKAJ RAVNO JAZ, TAKO MLAD IN TAKO VEVERICA?
POTEM, KO JE ZLO POŽRLO VEVERICE, JE IZSRALO ČUDEŽNO JAJCE IN IZ JAJCA JE NASTAL AVION IZ KATEREGA JE POTEM NASTAL ČASOVNO-PROSTORSKI KONTINUUM, KI JE RAVEN IN POLN.
PO NAKLJUČJU JE VSE TO POTEM NEIZBEŽNO PRIVEDLO DO TEGA, DA JE NEŠTETO LET POZNEJE ZLOBNI NORI ZNANSTVENIK V SVOJEM LABORATORIJU IZ KOSOV TRUPEL, SALAME IN MIKROČIPOV USTVARIL NEKAJ, KAR JE POTEM ZBEŽALO V GOZD, TAM MALO ZRASLO, POTEM PA PRIŠLO VEN, PRVIČ UGLEDALO SVETLOBO IN REKLO: „MISLIM, TOREJ SEM!"
TAKO SE JE RODIL JOKER. TO JE RESNIČNA ZGODBA. KDOR NE VERJAME, GA BO SEDEM SEKUND PO PREBRANJU TEGA SPOROČILA UMORIL PROSTOZIDARSKI TAJNI AGENT-NINDŽA.
TO SEM JAZ. JAZ SEM JOKER. NI BILA SALAMA, AMPAK TOFU.
P.B. 2010


OD PRODUCENTA "PIRATI S KARIBOV"
JAKE GYLLENHAAL DISNEY IN JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJTA FILM MIKEA NEWELLA
PERZIJSKI PRINC
SIPINE ČASA
WALT DISNEY PICTURES IN JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJATA JAKE GYLLENHAAL "PERZIJSKI PRINC: SIPINE ČASA" FILM MIKEA NEWELLA BEN KINGSLEY GEMMA ARTERTON
ALFRED MOLINA GLASBA HARRY GREGSON-WILLIAMS KOSTUMI PENNY ROS MONTAŽA MICHAEL KAHN A.C.E. MARTIN WALSH A.C.E. MICK AUDSLEY SCENOGRAFIJA WOLF KROEGER FOTOGRAFIJA JOHN SEALE ACS
IZVRŠNI PRODUCENTI MIKE STENSON CHAD OMAN JOHN AUGUST JORDAN MECHNER PATRICK McCORMICK ERIC McLEOD PRODUCENT JERRY BRUCKHEIMER PO VIDEO IGRICI PERZIJSKI PRINC JORDANA MECHNERJA
CENEX
ZGODBA ZA FILM JORDAN MECHNER SCENARIJ BOAZ YAKIN DOUG MIRO IN CARLO BERNARD REŽIJA MIKE NEWELL
Walt Disney PICTURES
v kinu od 20.05.2010
www.cenex.si



Panasonic
ideas for life
5 let polne
GARANCIJE**
IGRIŠČE ZA NAJBOLJŠO
JASNOST SLIKE.
600Hz*
Pripravite se na vrhunske užitke gledanja!
Nova TV Viera NeoPDP 600Hz ima več kot 2 milijona samosvetlečih slikovnih točk s kratkim odzivnim časom. Nikoli več ne boste zamudili nobene podrobnosti v akcijskih posnetkih, ne v športu, ne v filmih ali igrah.
SEDAJ S 5-LETNO GARANCIJO.**
VSE ŠTEJE.
NeoPDP
VIERA
*Sub-field Drive
www.panasonic.si
**Za Viera Full HD TV zaslone kupljene med 21.05.2010 in 10.07.2010. Več podatkov o tem na internet strani www.panasonic.si

Joker




Joker